SCENARIO PER PERFEZIONAMENTO
DELL'AVVENTURA FANTASTICA

IL VIAGGIO DELLA KORISANDE

1

WERNER FUCHS
RALF STREHLE

rolegame

rolegame

collana diretta da Riccardo Savoia

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

ISBN 88 - 7068 - 273 - 0
Titolo originale: «Die Fahrt der Korisande oder die Expedition ins Ungewisse».
Prima edizione: Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching.
© 1987, Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München e Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching per il testo e le illustrazioni.
© 1990, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Collaborazione grafica Lucio Giordani

SCENARIO PER PERFEZIONAMENTO
DELL'AVVENTURA FANTASTICA

WERNER FUCHS – RALF STREHLE

IL VIAGGIO DELLA KORISANDE

illustrato da Josef Ochmann
tradotto da Marina Molinari

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

Presentazione

L'avventura di questo libro, amico lettore, è stata concepita per essere giocata in base alle regole del *Perfezionamento dell'avventura fantastica.* Naturalmente, essendo un "perfezionamento", questo sistema presuppone la conoscenza delle regole di base, apparse con il titolo *Introduzione all'avventura fantastica* prima in forma di scatola nel 1986, e poi in forma di libro (ma con lo stesso contenuto) nel 1988: chi non le conosce deve procurarsi l'*Introduzione* e cominciare da lì a penetrare nei misteri di **Uno sguardo nel buio**.

Il *Perfezionamento dell'avventura fantastica* è stato studiato per il numero sempre crescente di giocatori che hanno accumulato molta esperienza nel corso di parecchie avventure di **Uno sguardo nel buio**. Questi giocatori sanno che il gran numero di dettagli, l'ampiezza che prende la descrizione della realtà, la precisione e la coerenza di ogni particolare costituiscono la vera attrazione di questo gioco. Ecco perché alle regole di base, semplici e chiare nella loro funzione introduttiva, vengono qui aggiunte nuove regole per coloro che desiderano continuare la loro vita di Personaggi in modo sempre più realistico e verosimile. Il perfezionamento rappresenta un importante passo avanti per gli appassionati di **Uno sguardo nel buio**: le nuove regole permettono innanzitutto maggior precisione per quanto riguarda i sistemi di combattimento e di spostamento. In questo modo le avventure "in esterni" - sull'acqua o in terraferma - non dovrebbero più presentare difficoltà. Inoltre vengono proposti nuovi Personaggi, che consentono una immedesimazione più vicina alla fisionomia psicologica e di carattere dei singoli giocatori.

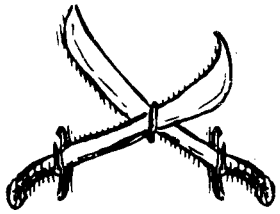
Come si vede **Uno sguardo nel buio** porta avanti sempre lo stesso principio: da un lato la precisione dei dettagli, fornita dalle regole, permette lo sviluppo della fantasia immaginativa, dall'altro la grande libertà del Narratore nell'uso delle stesse, consente di vivere l'avventura senza schemi coercitivi. Il motto di **Uno sguardo nel buio** è: tutto si può, nulla si deve.

Come il volume del perfezionamento - che comprende anche una "guida" di Atlantide e la prima avventura per le nuove regole - anche questa avventura si presenta in album di grande formato, che la distingue da quelle predisposte per le regole di base, che rimarranno di piccolo formato. Naturalmente è importante aver letto il *Perfezionamento dell'avventura fantastica* per poter giocare l'avventura in maniera più completa; tieni però presente che si possono giocare con le regole di base anche le avventure concepite per il perfezionamento del gioco: basta omettere le indicazioni specifiche.

Una precisazione importante: in linea di principio l'impiego o meno delle regole perfezionate non dipende dal Livello dei Personaggi, anche se il Narratore farebbe bene a usarle solo con giocatori già esperti; e comunque resta sempre la possibilità di aggiustare i punteggi in funzione della coerenza del gioco.

Avvertenza

Il viaggio della *Korisande* è la seconda avventura di **Uno sguardo nel buio** predisposta per le regole perfezionate. È particolarmente adatta per Personaggi di Livello 9-13. Vi sono ammessi tutti i tipi di Personaggi. La distribuzione ottimale è un gruppo da 4 a 6 Personaggi di tutti i tipi, ma naturalmente vi può partecipare anche un numero maggiore o inferiore di Personaggi, di altri Livelli. Il Narratore deve in questo caso badare a modificare i punteggi dei mostri e delle persone che popolano l'avventura e adattarli alle mutate condizioni di gioco.



1. Antefatto

Informazioni per il Narratore e i Giocatori

Nella parte più meridionale di Atlantide, alla foce del fiume Mysob, sorgono la città e il porto di Brabak. Brabak è una Città-stato e il suo re, Mizirione III, è anche supremo signore di gran parte delle confinanti terre paludose. La potenza di Mizirione si estende per circa 100 chilometri nell'entroterra, e la sua flotta controlla tutta la punta sud-occidentale di Atlantide. A questa zona appartengono Plesse e Nagra, villaggi di pescatori a nord di Brabak e i due villaggi di pescatori Ranak e Chutal a sud- est della città portuale. Altri importanti insediamenti sono Vinay, sulla costa meridionale, e Silphur sul Mysob, a metà strada tra Brabak e H'Rabal.
Mentre l'hinterland di Brabak è in gran parte sommerso dalle paludi formate dall'abbondante corso del Mysob e dai suoi affluenti, su molti tratti di costa il terreno è coltivabile. A nord e a sud di Brabak la costa è tuttavia particolarmente roccio-sa, con scogli a picco sul mare che in certi punti raggiungono l'altezza di 100 metri.
Recentemente in un tempio di Efferd, sugli scogli nelle vicinanze di Ranak, erano successi dei fatti singolari. Accurate indagini avevano appurato che colà si erano insediati gli appartenenti ad una strana razza di uomini- pesce, i Risso. I Risso, fino a quel momento sconosciuti ad Atlantide, avevano delle proprietà veramente straordinarie: erano in contatto con diversi abitanti dei mari, veneravano come divinità un calamaro gigante ed erano in grado di liberare delle scosse elettriche di considerevole intensità tramite contatto corporeo.
Dopo molte difficoltà si era riusciti a cacciare i Risso dal tempio degli Iniziati di Efferd, ma l'enigma che circonda i Risso è rimasto insoluto. Chi sono? Da dove sono venuti?
Perché sono comparsi proprio al Capo di Brabak?

2. Per ordine di Sua Maestà, Re Mizirione III

Informazioni generali:
Siamo nella tarda estate dell'anno 7 d.H. e ci troviamo a Brabak, la città commerciale più ricca sulla costa meridionale di Atlantide: i nostri eroi hanno preso alloggio alla locanda "Stella di mare".
Siete seduti nella taverna davanti ad un bicchiere di vino e state discutendo della situazione. *Zulle*, l'oste della "Stella di mare", vi ha recapitato questa notizia: un alto funzionario della corte reale desidera avere un colloquio con voi questo pomeriggio.
Ora siete un po' nervosi, e a ragione, perché il messo avrebbe dovuto già essere arrivato. E poi vi domandate che cosa si possa volere da voi nelle alte gerarchie di corte, e cercate di scoprire le ragioni di tanto onore riesaminando il vostro passato recente.
A quest'ora l'osteria non è gremita. Al tavolo più grande un gruppo di marinai sta consumando un pasto frugale. Anche i tavoli a lato del vostro sono occupati. A sinistra siede il grasso mercante *Begostav*, che evidentemente si trova a Brabak per concludere affari lucrosi, con il suo onnipresente e perennemente armato guardaspalle *Honal*. I due hanno preso alloggio in questa locanda già prima di voi, e finora non siete riusciti a capire di che genere d'affari i due si occupino.
Dietro di voi la cagnara è insostenibile. Lì sono seduti da un'ora tre uomini, ancora quasi adolescenti. Salutano ogni nuovo giro di vino con uno schiamazzo che male si accorda con la loro evidente origine aristocratica.
Nella nicchia alla vostra destra ha preso posto un marinaio dai capelli neri. Porta un grande anello all'orecchio e fissa accigliato la sua pinta di birra.

Mentre siete immersi nella conversazione, un uomo di alta statura e con l'armatura di cuoio entra nel locale. Lo seguono due uomini armati della guardia civica. Al tavolo dietro di voi si fa di colpo silenzio. Il nuovo venuto scambia poche parole con Zulle e si dirige poi al vostro tavolo.
"In nome del re - vi dichiaro in arresto!" dice a voce alta. "Non opponete resistenza, la casa è circondata".

Informazioni riservate al Narratore:

I Personaggi hanno sostanzialmente due possibilità d'azione: o si fanno arrestare senza opporre resistenza, oppure reagiscono all'arresto con parole o con la forza. Se i Nostri si oppongono, dovranno constatare che davanti alla "Stella di mare" sono davvero appostati degli uomini armati - due dozzine in tutto - i quali, nel caso si giunga a uno scontro, si rivelano Guerrieri esperti (Livello 6-12, buona armatura, armi da lancio) e sono in grado di aver ragione dei Personaggi, senza tuttavia ferirli gravemente né ucciderli. Il Narratore dovrebbe far capire ai Personaggi che con la violenza non hanno nulla da guadagnare, e soprattutto che le formule magiche non sortiscono effetto alcuno (un Mago di Livello elevato protegge le guardie con "Scudo Magico" e "Controincantesimo").

Se i Personaggi vengono arrestati, cosa che prima o poi deve succedere, Begostav e Honal lasciano la locanda, seguiti dal marinaio con l'anello all'orecchio. Il mercante e la sua scorta prendono subito dopo un'altra direzione, invece il marinaio segue il gruppo a una certa distanza. Se un Personaggio si gira prudentemente a guardare, potrà scorgerlo superando una Prova di Capacità di "sesto senso".

Il marinaio con l'orecchino è una spia di Al'Anfa che si dilegua appena ritiene di essere stato scoperto.

Informazioni generali:

Attraverso percorsi segreti le guardie vi conducono al palazzo di Mizirione III, dove venite cortesemente accolti da un uomo anziano in cappa azzurra, e portati in una sala delle udienze. L'uomo si presenta con il nome di *Ebenezon*, consigliere del re, e si scusa per il comportamento delle guardie. "Siamo costretti ad agire in questo modo" dice, "per nascondere le nostre reali intenzioni. Brabak brulica di spioni da quando Al'Anfa fa causa comune con Charypso per nuocere al re. E non possiamo rischiare che dei Personaggi famosi come voi vengano messi in relazione con il palazzo reale. Questa è la ragione del travestimento delle guardie del corpo e dei loro modi bruschi...

E ora veniamo al motivo per cui siete qui. Parlo a nome di re Mizirione III e vorrei farvi una proposta. Per farla breve si tratta di un incarico di enorme importanza per Brabak. La nostra supremazia come città portuale del Sud è in pericolo. Il nostro vecchio nemico Al'Anfa ha trovato nella città di Charypso un alleato importante ed ora vuole estendere il proprio raggio d'influenza anche sul mare. Già adesso Al'Anfa ha più navi di noi sulle acque tra Altoum e Maraskan, e anche il commercio con le isole a est di Altoum diventa sempre più difficile. I pirati fanno le loro scorribande sulla costa meridionale, e come se ciò non bastasse laggiù sono anche comparsi quegli uomini-pesce di cui forse avete sentito parlare.

E proprio loro rappresentano il nostro problema principale. Di loro non sappiamo praticamente niente. Non pensiamo che siano in contatto con Al'Anfa, però del tutto sicuri non siamo. I Risso si sono già fatti vedere sulla costa parecchie volte - ciò che è successo al tempio degli Iniziati di Efferd a Ranak non è stato un caso isolato. In una di queste occasioni ci è capitata tra le mani una strana carta - forse una carta nautica usata dai Risso - sulla quale sono segnate isole a noi sconosciute, che con ogni probabilità si trovano nel Mare del Sud.

Per questa ragione il re si è deciso a organizzare una spedizione al Sud, con lo scopo di scoprire qualcosa di più sui Risso. La spedizione e la partenza devono essere preparate quindi in segreto, e per questo il re ha pensato a voi. Se accettate questo incarico e lo portate a termine con successo - il che significa fare delle indagini sui Risso e scoprire qualcosa, anche la più piccola informazione - ognuno di voi riceverà 1000 Ducati d'argento, oltre ovviamente all'onore e alla fama per avere aiutato in modo determinante la città di Brabak".

Informazioni riservate al Narratore:

> Se i nostri eroi non hanno la minima voglia di intraprendere un viaggio verso sud, allora il Narratore dovrebbe far assumere al consigliere del re toni più drammatici e - qualora anche questo non servisse - farlo diventare via via meno conciliante, fino ad arrivare anche alle minacce. Questo dovrebbe bastare a fare in modo che i Personaggi accettino l'incarico.

Informazioni generali:

"La spedizione è guidata dal capitano *Zenkauskas*" prosegue Ebenezon, "che prenderà il largo domattina presto con la propria nave *Korisande*. A bordo della caravella c'è già una cassa piena di ogni tipo di cianfrusaglie luccicanti - collanine di vetro e roba del genere - che servono a fare colpo sui selvaggi, nel caso ne incontriate. Formalmente avete l'incarico di scoprire nuove isole e farne i rilevamenti cartografici. E per questo siete anche pagati. Zenkauskas non sa nulla dello scopo della spedizione; crede si tratti di un viaggio alla ricerca di nuovi partners commerciali per l'apertura di nuovi mercati. Ma è uno dei nostri marinai migliori e assolutamente fidato. Domani vi viene a prendere alla locanda e poi prenderete il largo. Le armature necessarie sono già a bordo. Ecco, andate e tentate l'impossibile. Che i Dodici Dei siano con voi e vi aiutino per il successo della vostra missione". Dopo aver pronunciato queste parole, Ebenezon vi fa accompagnare fuori. Facendo ritorno alla "Stella di mare" passate per un mercatino, dove una chiaroveggente offre la sua prestazione per 2 Ducati d'argento.

Informazioni riservate al Narratore:

> Qualora uno o più Personaggi fossero interessati a dare uno sguardo nel futuro, l'indovina predirà cose di nessun rilievo. Tra queste c'è però anche il seguente avvertimento: "Guardatevi dal serpente nero di mare!" Non può o non vuole fornire ulteriori dettagli.
>
> Tutto suona molto misterioso, tuttavia è forse ancora più chiaro di quello che Ebenezon ha raccontato ai nostri amici a corte. Alcune cose, infatti, sono state abilmente sottaciute dal consigliere reale. Il fatto, ad esempio, che ultimamente Zenkauskas ha dovuto cercarsi nuovi

marinai, e ancora non sa di che tipo di gente si tratta. Oppure che i partecipanti alla missione sono stati scelti tra gli elementi meno validi, perché non si vogliono perdere equipaggi della flotta reale in questa impresa estremamente rischiosa. E che a corte nessuno ritiene che la spedizione possa avere successo, perché si prevedono contromisure da parte di Al'Anfa, per non parlare poi delle imminenti tempeste autunnali...

Una cosa però Ebenezon ancora non sapeva, e perciò di questo non gli si può fare una colpa. Un traditore è già a bordo, e il suo braccio sinistro è ornato da un bel tatuaggio: un serpente nero di mare, che si attorciglia attorno a un'ancora...

2.1. La *Korisande*, il capitano e l'equipaggio

La *Korisande* è una caravella a un solo albero, lunga 24 metri, larga 8 e con un pescaggio di 2,5 metri - il suo dislocamento è di 95 t. È di proprietà di Walter Zenkauskas, che in qualità di libero mercante possiede una concessione commerciale rilasciata dal re e naviga spesso per la corte reale o per la gilda dei commercianti di Brabak. La nave è stata costruita a Brabak nell'anno 980 secondo la datazione dell'Antico Impero e ha fatto parte per 15 anni della flotta imperiale, prima di essere venduta ad un prezzo di favore a Walter Zenkauskas, che si era distinto come audace capitano al servizio del re.

La *Korisande* ha un albero e una vela triangolare; i casseri di poppa e di prua conferiscono a questo genere di navi il loro tipico aspetto. In cima all'albero alto 15 metri e inclinato un po' in avanti in direzione della prua, si trova una coffa di guardia, un cosiddetto "nido di gabbiani". Due botole sul ponte principale conducono al traponte, dove si trovano gli alloggiamenti della ciurma e la cabina del capitano, e al ponte inferiore o stiva, che viene usato esclusivamente come magazzino. Anche parti del traponte fungono all'occorrenza da magazzino.

Walter Zenkauskas ha navigato negli ultimi anni il Mare del Sud da Brabak fino a Benbukkula, ha commerciato con gli abitanti di Token e Iltoken ed è generalmente considerato uno dei lupi di mare più esperti di queste regioni. Due mesi or sono, però, si è visto costretto a ingaggiare una nuova ciurma, perché la *Korisande* è caduta in un agguato teso da filibustieri di Al'Anfa e nel combattimento che ne è seguito ha perso molti dei suoi vecchi compagni. Grazie alle sue eccellenti capacità nautiche, la *Korisande* è riuscita tuttavia a sfuggire ai nemici, superiori di numero.

Zenkauskas è un veterano e un capitano con molta esperienza di navigazione. Per questo motivo Mizirione III gli ha offerto di intraprendere il viaggio verso l'ignoto. Zenkauskas deve portare i Personaggi attraverso il Mare del Sud contro tutti i pericoli, e questa volta non si naviga solo lungo la costa. Come ricompensa Mizirione gli ha prospettato diritti commerciali illimitati con i nuovi paesi eventualmente scoperti. Zenkauskas ha accettato immediatamente, visto che i suoi affari hanno risentito negli ultimi tempi delle continue scaramucce con i filibustieri.

2.2. L'equipaggio della *Korisande*

Walter Zenkauskas

Capitano della *Korisande*. Un comandante severo, ma molto capace, che dice quello che pensa e non ha peli sulla lingua nemmeno nei confronti dei Personaggi. A bordo è il signore assoluto, ma non è ancora in grado di valutare il suo equipaggio. Talvolta ricorre a metodi rigidi per potersi imporre, ultimamente però ricorre anche con una certa frequenza alla bottiglia.

Mario Zarubico

Timoniere. Fedelissimo del capitano, lo sostiene a parole e fatti. Assieme hanno affrontato molte tempeste, e il capitano lo tiene nella massima considerazione soprattutto da quando Mario, durante un attacco di pirati nel quale quasi tutti gli altri uomini dell'equipaggio hanno perso la vita, ha condotto la nave indenne fuori da una pericolosa scogliera.

Sig Vintabil

Nostromo, appartiene all'equipaggio da appena due mesi. Un tipo nerboruto e molto irritabile, che non perde occasione per lanciare sfide più o meno sportive: le sue passioni sono il lancio del coltello, il braccio di ferro e la lotta. Vintabil si fa passare per fedele, in realtà odia il capitano perché tempo fa, per punizione, ha fatto fare tre giri di chiglia a un suo lontano parente. Vintabil cerca di aizzare i Personaggi contro Zenkauskas.

Enjun Al'jokal

Marinaio. Un giovanotto molto taciturno. È stato ingaggiato in una bettola di Brabak. Finora svolge il suo lavoro in modo soddisfacente. Molto spesso è il bersaglio di scherzi grossolani da parte degli uomini della ciurma, però non se la lega al dito. Quello che nessuno sa è che viene da Al'Anfa, anche se è nemico giurato del signore di là, il quale, crudele al pari dei suoi predecessori, appoggia il commercio degli schiavi, di cui tutta la famiglia di Enjun è stata vittima.

Garko

Marinaio. Strozzino del quartiere portuale di Brabak. Garko è nuovo a bordo, e se Zenkauskas non avesse avuto urgente bisogno di gente non lo avrebbe mai ingaggiato. Garko non può vedere i terraioli (lui stesso è però un pessimo marinaio), continua a prendere in giro Gussi e lo imbroglia al gioco. Assolutamente amorale, si mette al seguito di chi offre di più.

Pamule

Marinaio. Appartiene all'equipaggio da soli due mesi. Un tipo abile e sveglio, che fa il suo lavoro senza farsi particolarmente notare. È spesso in compagnia di Enno Tilzick, il quale però non lo conosce più degli altri. Pamule ha un'inclinazione per il gioco, e questa sua passione è stata la sua rovina. Agenti di Tar Honak, il despota di Al'Anfa, lo hanno incastrato l'ultima volta che è sceso a terra ed ora lo ricattano. Pamule è una spia al servizio di Tar Honak, e deve danneggiare il più possibile Mizirione III.

Enno Tilzick

Marinaio. Uomo con molta esperienza, è assieme a Zarubico l'unico sopravvissuto del vecchio equipaggio. Sempre pronto a fare scherzi innocui. Protegge sempre il mozzo quando gli altri lo attaccano. Gioca volentieri con Pamule e Garko. Però è sempre bonario e sa a che punto deve fermarsi. Nei confronti dei Personaggi è aperto, e leale con il capitano.

Sevji Hecker

Marinaio. Ha la lingua lunga ed è veloce nel lanciare insulti, il che gli ha già fruttato più di una rissa. Non vede tanto di buon occhio Tilzick e Al'jokal, il primo perché lo ammonisce continuamente, il secondo perché non dice niente. Ritiene i Personaggi dei palloni gonfiati pieni di boria che sulla nave non hanno nulla da fare. Si comporta come se fosse il signore a bordo della *Korisande*, mentre di fatto appartiene all'equipaggio da poche settimane.

Hilgerd Belfedor

Anche lui, carpentiere e cuoco di bordo, universalmente benvoluto, si trova sulla *Korisande* da poche settimane. Ha già prestato servizio su molte navi e sa raccontare un sacco di storie inverosimili. Per la sua lunga esperienza e la sua notevole destrezza, quasi insospettabile vista la sua mole notevole, è la "donna tuttofare" di bordo. Hilgerd fa finta di non saper nuotare, e nessuno a bordo l'ha mai visto togliersi la camicia a righe diagonali. Il che non deve meravigliare, dal momento che copre il tatuaggio del Serpente Nero di Mare, una società segreta di filibustieri di Charypso. Anche Hilgerd è al servizio di Al'Anfa, tuttavia non è al corrente dell'incarico di Pamule.

Gussi

Mozzo. Per la maggior parte dell'equipaggio l'orfano Gussi è ancora un uomo di terra, il che lo rende oggetto di scherzi anche pesanti. Soprattutto Garko lo tratta male. Finora ha potuto trovare un amico solo nel marinaio Enno Tilzick, che lo difende anche dagli altri. Nei confronti dei Personaggi ha ammirazione e rispetto.

3. La spedizione verso l'ignoto

3.1. Preparativi per la partenza

Poiché il capitano Zenkauskas è stato informato della missione prima dei Personaggi, la *Korisande* è già pronta per salpare nel porto di Brabak. Se vogliono fare ancora degli acquisti per completare l'equipaggiamento per il viaggio, i nostri amici hanno molto tempo a disposizione la sera prima della partenza. Per quanto riguarda i mezzi finanziari, Ebenezon ha messo a disposizione 250 Ducati d'argento a testa. Gli articoli in commercio e i prezzi sono riportati nell' *Introduzione all'Avventura Fantastica* e nel successivo *Perfezionamento.* L'offerta di veleni e piante medicinali è limitata; il Kajubo non si trova a nessun prezzo. In generale, il Narratore dovrebbe rendere possibile l'acquisto di veleni e piante medicinali a Brabak solo in casi eccezionali.

3.2. La partenza

Informazioni generali:
Il giorno seguente i Personaggi vengono svegliati dal capitano Zenkauskas già alle quattro di mattina. Fuori è ancora buio. Mentre si recano alla banchina incontrano soltanto pochi lavoratori portuali ancora insonnoliti, e alcuni nottambuli che stanno ritornando a casa palesemente in preda ai fumi dell'alcol. Il resto della città sta ancora dormendo. A bordo della *Korisande* invece c'è già parecchio movimento. "I miei ragazzi sono già in piedi da un'ora e mezzo e stanno ultimando i preparativi" dice il capitano salendo sulla nave. "Adesso intanto vi presento la mia barca e il mio equipaggio".

Informazioni riservate al Narratore:

A questo punto il Narratore dovrebbe calarsi nel ruolo del capitano e presentare l'equipaggio ai nostri amici. Deve stare attento a non svelare troppe cose su ogni singolo componente dell'equipaggio, visto che lo stesso capitano conosce appena i suoi uomini. I giocatori devono in ogni caso venire a sapere qual è l'atteggiamento di ogni marinaio nei confronti dei Personaggi: se è amichevole, di diffidenza, oppure ostile.
Dopo di che il Narratore dovrebbe far vedere

ai giocatori la Tavola A, con la pianta dei ponti della *Korisande* e illustrare loro le singole parti, mentre il capitano conduce i Personaggi a visitare la nave.

Informazioni generali:
Proprio quando il capitano ha finito di mostrare la nave, il timoniere viene verso di lui e comunica: "Nave pronta a salpare". Sul ponte principale tutti gli uomini sono già ai loro posti. Dal castello di poppa il capitano dà il comando di salpare, e l'equipaggio è già al lavoro: vengono sciolti gli ormeggi, ritirati i paranchini, issata la vela, sistemate le manovre...
Prima ancora che la nave prenda il vento, i Personaggi si accorgono che sul ponte principale sono solo d'intralcio, e vanno su dal capitano, sul cassero. Lentamente la nave prende il largo. Brabak diventa sempre più piccola, e presto la *Korisande* si ritrova sola in alto mare.

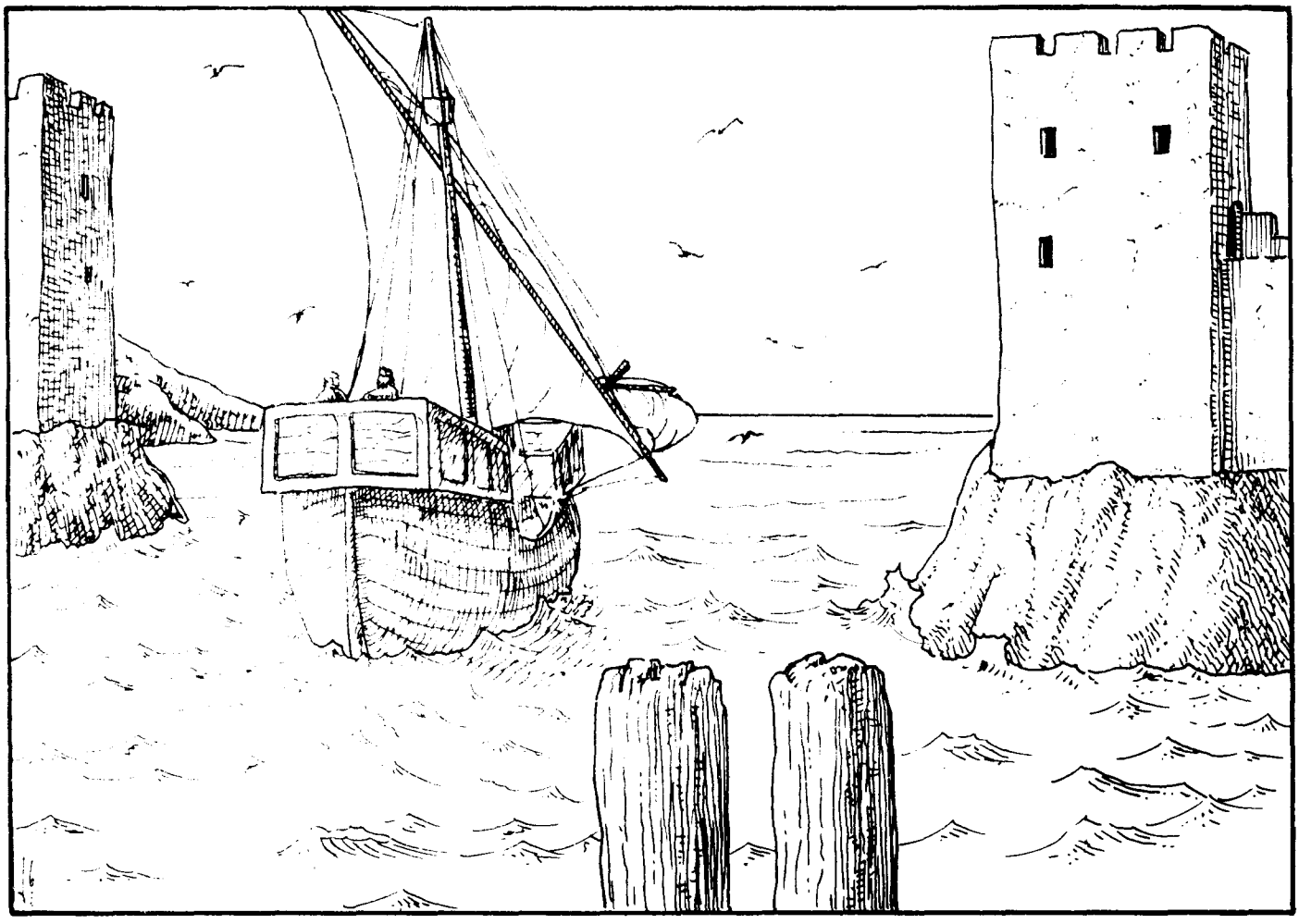
3.3. Sul Mare dei Pericoli

Osservazione preliminare:
A questo punto vengono offerte due possibilità per giocare il lungo viaggio della *Korisande*:

A) come sistema di regole aperto con lancio di dadi su più tabelle (per il Narratore e i giocatori che vogliono navigare autonomamente);

B) come viaggio prefissato giorno per giorno, con avvenimenti fissi.

Suggeriamo di usare per il viaggio l'Opzione B, perché è fatta apposta per la traversata della *Korisande*, richiede meno conteggi meticolosi ed è più avvincente. L'Opzione A è in pratica una regola di valore generale per la navigazione a vela. Ovviamente il Narratore può procedere come preferisce e combinare i due sistemi (oppure am-



pliare il viaggio come meglio crede e usare per questo le pratiche descritte nell'Opzione A); bisogna però tener presente che i seguenti avvenimenti sono di importanza decisiva per l'avventura e hanno un posto fisso, e pertanto *non* dovrebbero essere spostati a caso nel tempo:
— banco di alghe,
— incontro con i pirati,
— tifone.
È indispensabile ad esempio che il tifone scoppi quando la *Korisande* si trova già vicino all'isola.

3.4. Opzione A

Specchietto per il Narratore:

Il viaggio attraverso il Mare dei Pericoli durerà certamente molte settimane. Prima di iniziare la navigazione, chi conduce il gioco lancia una volta il dado per stabilire sulla *Tabella dei venti 1* la direzione del vento per il primo giorno della spedizione. Per il resto del viaggio il Narratore riproporrà ogni giorno la prassi seguente, che è riportata anche nelle tabelle in fondo al libro. In primo luogo si lanciano i dadi per stabilire sulle corrispondenti tabelle la direzione e la forza del vento per quel giorno, che verranno poi comunicate ai giocatori. Assieme alla rotta della nave e alla sua posizione rispetto al vento il Narratore può stabilire in base a queste informazioni la distanza che la nave percorrerà quel giorno. Quindi, servendosi dell'elenco degli avvenimenti, stabilirà che cosa accadrà durante la giornata. Infine si dà corso a tutti gli avvenimenti secondo le solite regole di **Uno sguardo nel buio**. Alla fine di ogni giornata il Narratore comunicherà la posizione della nave sulla carta.

Condizione meteorologica, direzione e forza del vento

Informazioni riservate al Narratore:

All'inizio di ogni giornata il Narratore stabilisce con il dado le condizioni generali del tempo sulla *Tabella meteorologica* e le condizioni di visibilità che ne conseguono. Al risultato del lancio vanno applicate le modificazioni riportate sotto la tabella.

Quindi lancia il dado per determinare in base alla *Tabella dei venti 2* se il vento ha cambiato la propria direzione rispetto al giorno precedente.
Infine il Narratore lancia ancora il dado per stabilire sulla *Tabella dei venti 3*, tenendo conto delle modificazioni, la forza del vento per quella giornata.

Movimenti navali strategici

Informazioni riservate al Narratore:

La velocità della *Korisande* in nodi si può stabilire con l'aiuto della tabella *Movimenti navali strategici* e della *Rosa delle vele*. Sulla tabella *Distanze coperte* si può stabilire il percorso che la nave compie in un tempo determinato.

— Innanzitutto si stabilisce la posizione della nave rispetto al vento servendosi della *Rosa delle vele*.
— Si ricava sulla tabella dei *Movimenti navali strategici* la velocità della nave in nodi, guardando la forza del vento per quel giorno e la posizione rispetto al vento.
— Dalla tabella delle *Distanze coperte* si può ora ricavare il percorso che la nave compie in un determinato tempo.

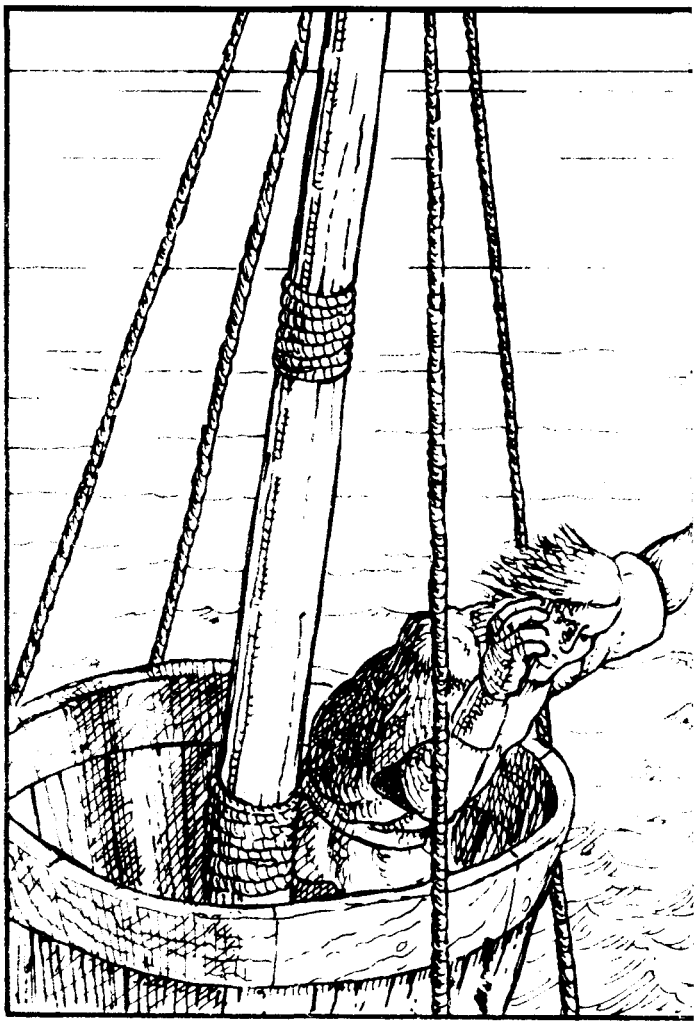
Esempio:
La *Korisande* viaggia con vento moderato in direzione sud-est. Il vento soffia da ovest, quindi la nave veleggia con vento al gran lasco e la posizione rispetto al vento è pertanto la posizione C. Dalla tabella dei *Movimenti navali strategici* il Narratore può ricavare che a queste condizioni la nave raggiunge una velocità di crociera di 6 nodi. Secondo la tabella delle Distanze coperte, la *Korisande* copre in 24 ore una distanza di 300 chilometri.

3.5. Opzione B

I seguenti avvenimenti a bordo servono a rendere la navigazione il più interessante possibile e a stabilire un contatto tra i Personaggi e gli uomini dell'equipaggio. Gli eventi sono riportati in successione cronologica. All'inizio di ogni giorno di

gioco il Narratore darà un'occhiata a questo elenco per vedere quale avvenimento è previsto per quel giorno. Quasi tutti i fatti che succedono a bordo richiedono che il Narratore si cali nel ruolo degli uomini dell'equipaggio e improvvisi il loro comportamento nei confronti dei Personaggi. Per questa ragione vengono fornite solo le indicazioni strettamente necessarie, per non limitare troppo il Narratore nel suo ruolo. Inoltre ogni Narratore può così decidere da solo quanti dettagli inserire in ogni singolo avvenimento.
Con un po' di preparazione il solo viaggio di mare può occupare molte sere di gioco.
Va da sé che rimane a discrezione del Narratore ampliare gli avvenimenti oppure anche cancellarne alcuni, per arrivare più velocemente alla parte centrale dell'avventura.
L'elenco degli avvenimenti si conclude con il diciannovesimo giorno, quando la *Korisande* s'incaglia. Quindi si procede con il capitolo *4. L'Isola dei Pericoli.*

Importante: Eventi e incontri con mostri pericolosi devono essere sempre avvincenti, ma non compromettere l'adempimento della missione. Qualora il combattimento prenda una brutta piega per i nostri eroi, il Narratore deve intervenire per evitare una fine anticipata dell'avventura. Il Narratore non dovrebbe tuttavia farsi scrupolo di punire un giocatore che abbia commesso dei grossi sbagli.



Primo giorno

Garko si rivolge in maniera decisamente poco cortese a uno dei Personaggi e lo definisce un terraiolo. Tenta anche di attaccar briga.

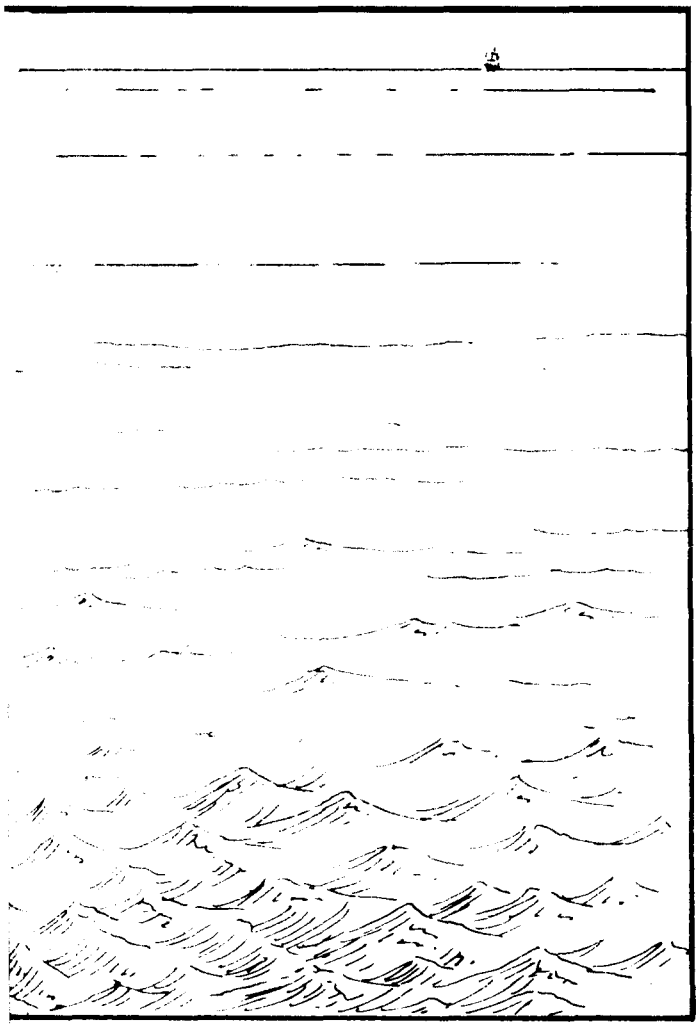
Vintabil invita il Personaggio più forte a misurarsi con lui a braccio di ferro (per le regole vedi il paragrafo *3.6. Passatempi a bordo*).

La sera il capitano Zenkauskas invita i nostri amici a bere qualcosa nella sua cabina e racconta loro delle sue preoccupazioni. Alla fine è completamente ubriaco e si addormenta sul tavolo.

Secondo giorno

Hecker istiga Garko e Pamule contro Al'jokal. I tre accusano lo straniero di portare sfortuna alla spedizione. Se i Personaggi lo difendono, racconterà loro la sua vita.

Verso mezzogiorno Gussi avvista dalla vedetta una vela all'orizzonte. Durante le ore seguenti la nave sconosciuta - nel frattempo si può vedere che si tratta di una caravella a un albero - si avvicina rapidamente. Nonostante gli sforzi disperati da parte dell'equipaggio, un combattimento sembra inevitabile. Quando la nave è arrivata a circa 200 metri, Zenkauskas la riconosce per una delle navi pirata che due mesi prima gli avevano portato un attacco, durante il quale gli era stato rubato tutto il carico e due terzi del suo equipaggio avevano perduto la vita. Ora pare essere l'occasione buona per vendicarsi, anche perché a bordo della *Korisande* ci sono i nostri eroi. Zenkauskas impartisce subito ai Personaggi l'ordine di nascondersi sotto coperta e di intervenire nel combattimento solo quando i pirati hanno già iniziato l'arrembaggio della *Korisande*. Poco dopo la nave



nemica accosta la *Korisande* e i pirati saltano a bordo.
Tre dei venti pirati in tutto rimangono a bordo della loro nave, i restanti 17 attaccano. Il manipolo di pirati è composto da:

1 capitano dei pirati
3 pirati superiori alla media
10 pirati di medio valore
6 pirati inferiori alla media.

I punteggi dei pirati si ricavano dalle tabelle in fondo al libro. Nei primi tre scontri hanno i PAtt e i PPar diminuiti di 3. Appena i Personaggi intervengono nel combattimento, i marinai si tolgono dalla mischia. (Lasciano la precedenza agli specialisti.)

Terzo giorno

Garko e Pamule invitano i Personaggi a giocare al gioco d'azzardo "Nave, capitano, ciurma" (per le regole vedi il paragrafo *3.6. Passatempi a bordo*). Garko tenta d'imbrogliare.

Quarto giorno

Hecker tormenta Gussi, che sta tirando a lustro il ponte, e gli fa uno sgambetto. Se i nostri accorrono in aiuto di Gussi, Hecker e Garko li tacciano di essere degli spacconi buoni a nulla, e ingiungono loro di farsi in futuro i fatti propri.

La sera Belfedor racconta improbabili storie marinare.

Quinto giorno

Nessun avvenimento di particolare rilievo.

La sera si gioca a braccio di ferro (le regole sono al paragrafo *3.6. Passatempi a bordo*).

Sesto giorno

Hecker è tutto il giorno insopportabile. Continua a insultare, cerca di litigare con tutti i membri dell'equipaggio e sfoga la propria collera su Gussi.

Settimo giorno

Dopo il tramonto il capitano Zenkauskas si presenta sul ponte completamente ubriaco, canta canzoni marinare a squarciagola e rievoca il buon tempo andato. Vintabil cerca di convincere i Personaggi dell'evidente inettitudine del capitano.

Ottavo giorno

Zarubico ferma i Personaggi per parlare del comportamento del capitano il giorno precedente, e spiega loro quanto il successo dell'impresa sia importante per Zenkauskas.

La sera lancio dei coltelli (le regole al paragrafo *3.6. Passatempi a bordo*).

Nono giorno

Garko tenta di rubare un oggetto di valore ad uno dei Personaggi. Se viene scoperto e denunciato al capitano, gli verranno inflitte venti frustate. Se il

furto gli riesce, nasconde la refurtiva tra le balle di stoffa del magazzino.

La sera, braccio di ferro.

Decimo giorno

Nel complesso una giornata piena di tedio. Di sera Vintabil invita i Personaggi a giocare al lancio dei coltelli (le regole sono al paragrafo sui passatempi). La posta è di cinque Ducati d'argento.

Undicesimo giorno

Verso mezzogiorno la *Korisande* attracca ad un'isoletta per il rifornimento d'acqua potabile. Proprio mentre la scialuppa sta per essere tirata a riva, una coppia di Ciclopi dalla pelle scura balza dal folto delle palme agitando delle clave e attacca gli occupanti della scialuppa.
Se i nostri si danno subito alla fuga, i Ciclopi gli tireranno dietro ancora qualche sasso e infine se ne andranno borbottando.

I Ciclopi hanno il seguente punteggio:

Coraggio	30	Attacco	7
Energia Vitale	60	Parata	4
Protezione	1	Impatto	3D6
		(*sassi*)	2D6+4
Velocità	9	Resistenza	30
	Classe 40		

Dodicesimo giorno

Pamule parla con i Personaggi e li rafforza nella loro avversione contro i Risso. ("A quelli gliela faremo vedere!")

Tredicesimo giorno

La nave finisce in un banco di alghe. Il movimento viene dimezzato.

Lanciare il dado per la tabella degli avvenimenti "Sargasso" (vedi tabelle in fondo al libro).

Quattordicesimo giorno

Banco di alghe.

Movimento dimezzato.

Lanciare il dado per la tabella degli avvenimenti "Sargasso" (vedi tabelle in fondo al libro).

Quindicesimo giorno

Banco di alghe.

Verso il tramonto il timoniere si accorge che la nave si sta inspiegabilmente fermando. Pochi secondi dopo cinque tentacoli cosparsi di ventose e due enormi tentacoli da presa affiorano dalla superficie del mare e tentano di afferrare i membri dell'equipaggio per tirarli in acqua.
La bestia tentacolare è un Calamaro Gigante, una specie che vive in quelle acque.

Il Calamaro Gigante ha il seguente punteggio:

Coraggio	13	Attacco	9
Energia Vitale	75	Parata	0
Protezione	0	Impatto (*morso*)	2D6
		(*tentacolo da presa*)	1D6+2
		(*tentacolo*)	1D6
Velocità	3	Resistenza	70
	Classe 60		

Un tentacolo da presa è vinto con 7 PImp, un tentacolo a ventose con 4 PImp. La preda catturata viene portata alla bocca nel tempo di 2 Scontri (tentacolo da presa) o di 1 Scontro (tentacolo a ventose).
Appena i PV del Calamaro Gigante si riducono a 20, la bestia si dà alla fuga e si immerge in un ribollire di schiuma.

Sedicesimo giorno

Banco di alghe; lanciare il dado per la tabella degli avvenimenti "Sargasso". Abboccamenti per un eventuale ammutinamento; la nave esce dal banco di alghe.

Diciassettesimo giorno

Il lancio del dado per stabilire il tempo, la direzione e la forza del vento non ha luogo. Dal primo mattino fino a sera l'abbagliante sole tropicale arde su un mare in bonaccia. Sulla *Korisande*, che si culla immobile sull'acqua, l'atmosfera sta diventando pesante. Gli uomini dell'equipaggio

ciondolano svogliati sul ponte, e nemmeno i giochi d'azzardo riescono ad allontanare la sensazione della catastrofe incombente.

La ribellione scoppia verso sera, quando il capitano Zenkauskas arriva barcollando sul ponte, di nuovo ubriaco. Vintabil, a nome di Garko, Pamule e Hecker, gli ingiunge di invertire la rotta appena riprende a spirare un alito di vento. Zenkauskas non ha la minima intenzione di prender ordini da un simile smargiasso. Zarubico, Tilzick e Gussi si mettono dalla sua parte, Al'jokal e Belfedor si tengono fuori dalla questione.

Diciottesimo giorno

La condizione meteorologica rimane immutata fino al pomeriggio. Verso sera masse sempre più grandi di nubi scure si addensano all'orizzonte e il giorno diventa buio come la notte.
Scoppia la bufera, che imperversa per 1D6+1 ore. La nave non è più governabile. L'albero e la vela finiscono in mare. I Personaggi sono tutti sotto coperta e devono superare una Prova di Abilità ogni ora. Se la prova fallisce, devono subire un numero di PImp corrispondente a quello di cui si è superato il suo punteggio d'Abilità lanciando il dado.
Gli uomini dell'equipaggio sono messi peggio: stanno quasi tutto il tempo sul ponte. Tranne Belfedor e il capitano devono superare ogni ora una Prova d'Abilità -3. Se fallisce, devono subire D6 PImp; se esce un 20 il malcapitato viene scaraventato in mare senza possibilità di salvezza.

Dopo la tempesta ci si accorge che tutti i fusti d'acqua potabile sono rotti e l'acqua è uscita; di questo è responsabile Belfedor, che si è messo via una piccola riserva d'acqua per sé.

Diciannovesimo giorno

Si leva di nuovo un forte vento, il timone si spezza. La *Korisande* è ora del tutto ingovernabile.

Verso sera la *Korisande* affonda davanti a una costa sconosciuta. L'avventura procede ora con il capitolo *4. L'Isola dei Pericoli.*

3.6. Passatempi a bordo

Nave, capitano, ciurma

Durante il lungo e solitario viaggio della *Korisande* gli uomini dell'equipaggio ingannano spesso il tempo giocando a dadi, se non ci sono lavori importanti da fare. Uno dei giochi preferiti è *"Nave, capitano, ciurma"*, conosciuto praticamente da tutti i marinai di Atlantide. Il gioco consiste nell'abbandonare un'isola solitaria sulla quale si è naufragati. A questo scopo serve una nave, un capitano che la comanda, e un equipaggio, senza il quale la nave non può partire. Al gioco possono partecipare quanti giocatori vogliono, i quali devono prima mettere una posta prefissata.
Poi ogni giocatore lancia 5D6, dove vale quanto segue:

6 = nave, 5 = capitano, 4 = ciurma

Questi tre valori devono uscire in tre lanci al massimo e seguendo quest'ordine, quindi prima il 6, poi il 5 e infine il 4. Se in un solo lancio escono tutti tre i valori, il giocatore vince; se ad esempio al primo lancio esce solo il 6, bisogna fare un secondo lancio con quattro dadi. Ora bisogna che esca un 5, e se questo non accade bisogna gettare i dadi una terza volta. Se al secondo lancio esce un 5, ma non il 4, il terzo lancio si farà con tre dadi, e deve uscire un 4, altrimenti il giocatore perde. Chi non ottiene i tre valori in tre lanci, viene eliminato.
Il gioco continua fino a quando rimane un solo vincitore, che intasca tutti i soldi. Poiché si tratta di un gioco molto facile, è facile anche finire col litigare, specialmente quando la posta è alta e sembra che a vincere siano sempre gli stessi. Il Narratore determina la posta con il D20 o il D6, e il numero delle persone che giocano con il D6.

Braccio di ferro

Il braccio di ferro è uno dei giochi di forza preferiti dai marinai di Atlantide e serve spesso a regolare questioni di poco conto. I membri dell'equipaggio della *Korisande* inviteranno i Personaggi a fare una partita di braccio di ferro specialmente all'inizio della spedizione, per misurare la propria forza con la loro. Un membro dell'equipaggio sceglierà possibilmente un avversario che gli sembri pari in quanto a forza fisica.

All'esito di queste competizioni contribuisce in modo determinante il fatto che i Personaggi vengano accettati o meno dall'equipaggio. Il braccio di ferro si svolge nel modo seguente:

1. Prima di cominciare ognuno dei due giocatori stabilisce il proprio Bonus di Forza. Con un punteggio di Forza 8, sarà di -1, da 9 a 12 Punti di Forza danno un Bonus di 0, e per ogni punteggio superiore a 12 il giocatore ottiene un Bonus di +1.

2. Qui sotto è riportato un piano di gioco.

Piano di gioco per il braccio di ferro

Giocatore 1																				Giocatore 2
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Il Narratore prende una moneta e la pone sul campo 0.

3. I due giocatori lanciano 1D6 e sommano il risultato al loro Bonus di Forza.

4. Il giocatore che ha ottenuto il risultato più basso ha perso il giro. Il Narratore sposta la moneta in direzione di chi ha perso di tanti settori quant'è la differenza tra i due lanci.
Esempio: Il giocatore 1 ottiene un 4 e il giocatore 2 un 7. La moneta verrà spostata di 3 settori (7 - 4= 3) in direzione del giocatore 1.

5. Il giocatore a cui per primo arriva la moneta nel settore 10, ha perso la partita.

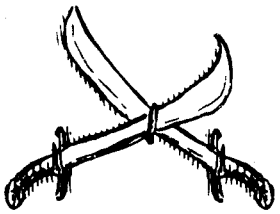
Lancio del coltello

Per gli uomini di mare di Atlantide il lancio del coltello equivale al braccio di ferro, con la differenza che non è la forza fisica a giocare un ruolo determinante, bensì l'abilità. A bordo della *Korisande* un membro dell'equipaggio la cui Abilità

superi la Forza, preferirà sfidare un Personaggio al lancio del coltello invece che a braccio di ferro. Anche al lancio del coltello possono partecipare quanti giocatori vogliono.

Regole del gioco: Prima di cominciare il gioco i partecipanti si mettono d'accordo circa il numero di giri della partita, la posta da mettere in gioco e la distanza di lancio (*molto vicino* o *vicino*).
Poi i giocatori lanciano il loro coltello in cerchio su un bersaglio del tipo *molto piccolo* o *piccolo*. Per centrare il bersaglio, il giocatore deve superare una Prova di Abilità. Il grado di difficoltà della Prova, e il modificatore a questa collegato, si ricavano dal paragrafo *13.7. Armi da tiro e da lancio* dell'*Introduzione all'Avventura Fantastica*. Vince il giocatore che ottiene più centri nel numero prestabilito di giri.

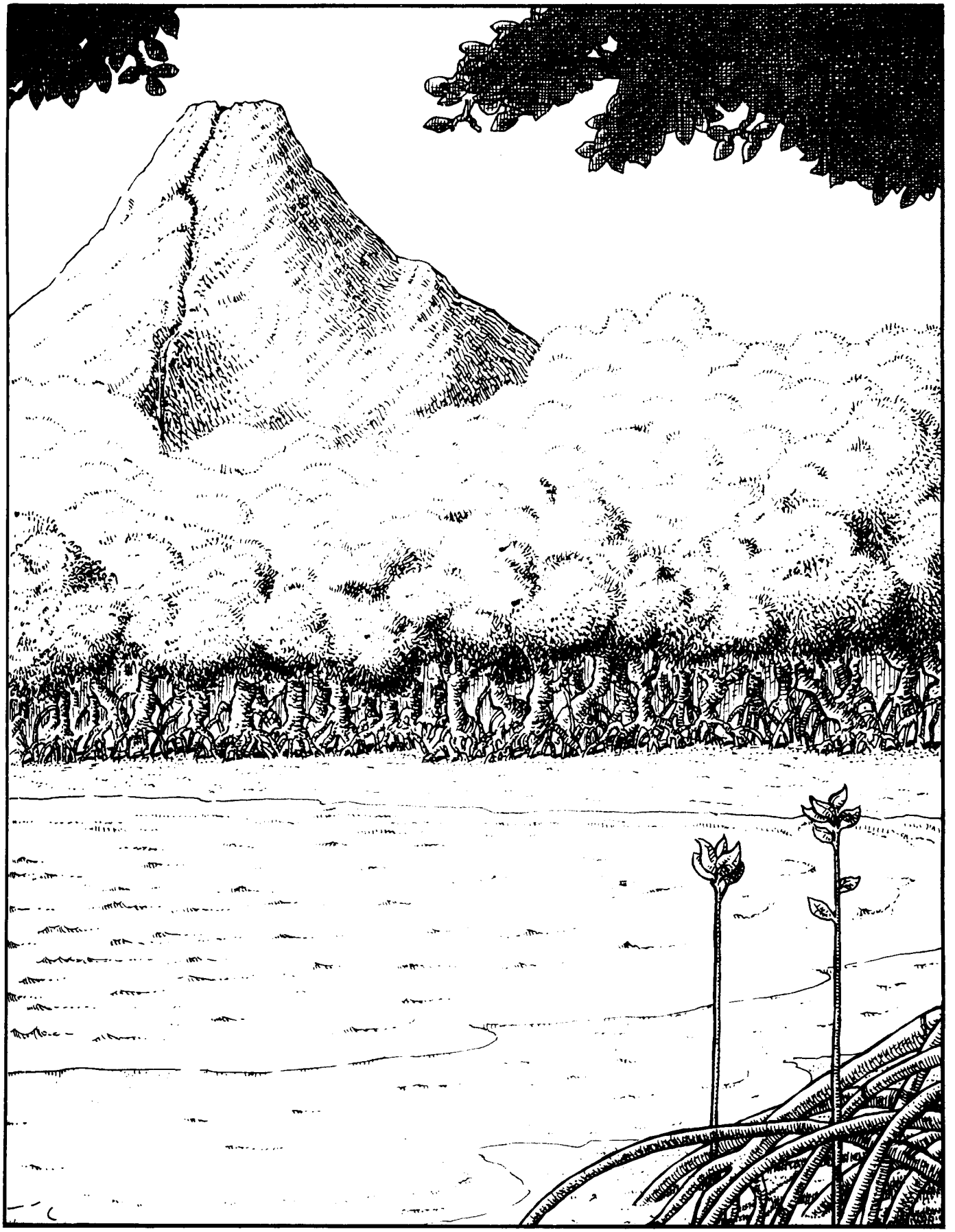
Varianti:
1. Non viene stabilito un numero fisso di giri. Si lancia invece il coltello fino a quando un giocatore ha raggiunto il numero di centri prestabilito.
2. Vince il giocatore che per primo abbia ottenuto tre centri uno dopo l'altro.
3. A fronteggiarsi sono due squadre. Valgono le regole di base. Vince la squadra che ha realizzato più centri.
4. Se i giocatori sono molti, si può giocare secondo il sistema dell'eliminazione diretta. Chi non centra il bersaglio viene eliminato.



4. L'Isola dei Pericoli

4.1. A riva

Informazioni generali:
Dopo aver imperversato per due giorni, lo spaventoso uragano cessa improvvisamente come era iniziato. Nulla ricorda più la forza distruttrice della natura che ha fatto colare a picco la vostra nave. Attoniti, guardate assieme ai marinai della *Korisande* sopravvissuti gli effetti della catastrofe che si presentano davanti agli occhi.
La nave del capitano Zenkauskas sembra veramente un relitto, e non assomiglia per niente alla superba caravella che fino a questo momento vi ha portato sicura tra i flutti del Mare del Sud. E dovete constatare con orrore che, oltre all'albero e alla vela, durante l'uragano è finita in mare anche la tela di riserva per la vela, e che anche per il resto la nave è molto rovinata. Inoltre non avete più acqua potabile.
"A quanto pare dobbiamo prepararci ad un soggiorno piuttosto prolungato in questo luogo" dice asciutto il capitano, considerando l'ammasso di rottami che lo circonda, "ma in fondo me la sono già cavata anche in situazioni ben peggiori".
"L'albero non è un problema con tutte le piante che ci sono in giro" replica Belfedor, il carpentiere, "ma dove la troviamo una vela nuova?"
Guardando in direzione della costa, vi accorgete che la *Korisande* giace sul fondo di una baia di sabbia lunga circa 1 km, dietro la quale si alzano le gigantesche piante della foresta tropicale che formano una barriera inaccessibile. Uno strano vociare di animali, mai udito finora, vi giunge da lì. In lontananza, verso ovest, a circa 5 km di distanza, la cima di un vulcano all'apparenza spento sporge sopra la foresta.



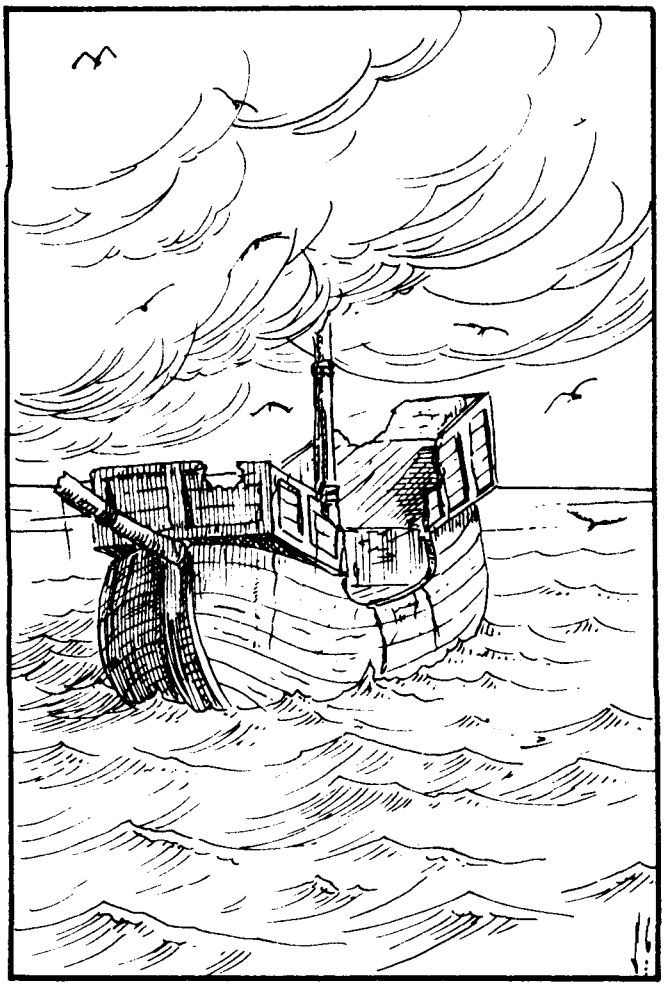
Specchietto per il Narratore:

La *Korisande* è affondata al largo di una costa sconosciuta e ha subito danni ingenti; i fusti d'acqua potabile sono pieni di fessure, e anche le provviste di viveri si stanno esaurendo. Le riparazioni essenziali alla nave richiederanno giorni, se non settimane. Nel frattempo i Personaggi devono procurare cibo e soprattutto acqua potabile, il che fornisce loro l'occasione di andare in ricognizione sulla costa e nell'entroterra. Nel caso che i nostri amici non ci pensino da soli, il capitano Zenkauskas proporrà loro di salire prima di tutto sul vulcano, per farsi da lì un'idea di questo luogo sconosciuto.

Nella parte cartografica del libro, alla Tavola B, c'è la *Carta dell'isola per il Narratore*; partendo da questa il Narratore potrà, usando un altro Foglio di Orientamento, fornire ai Personaggi le prime indicazioni topografiche riguardo all'isola, che si limiteranno alla piccola baia visibile dal relitto della *Korisande* e alle pendici occidentali del vulcano a est. In seguito i Personaggi potranno esplorare l'isola e ampliare via via la loro carta.

Sulla carta particolareggiata dell'isola per il Narratore sono segnati, oltre a tutte le caratteristiche topografiche, anche i diversi luoghi d'incontro in cui i Personaggi possono capitare durante la perlustrazione dell'isola. Probabilmente i Personaggi si prefiggeranno come scopo di salire sul vulcano spento in direzione est, per poter farsi di lassù un'idea dell'isola.

Appena sono arrivati sulla cima, il Narratore fornirà tutti i dettagli per completare la carta dell'isola; tuttavia non rivelerà i punti d'incontro tranne quelli contrassegnati con i numeri 9 e 10. Ora i Personaggi possono fare una ricognizione più precisa dell'isola.



4.2. Conformazione del suolo, possibilità di movimento e avvenimenti casuali

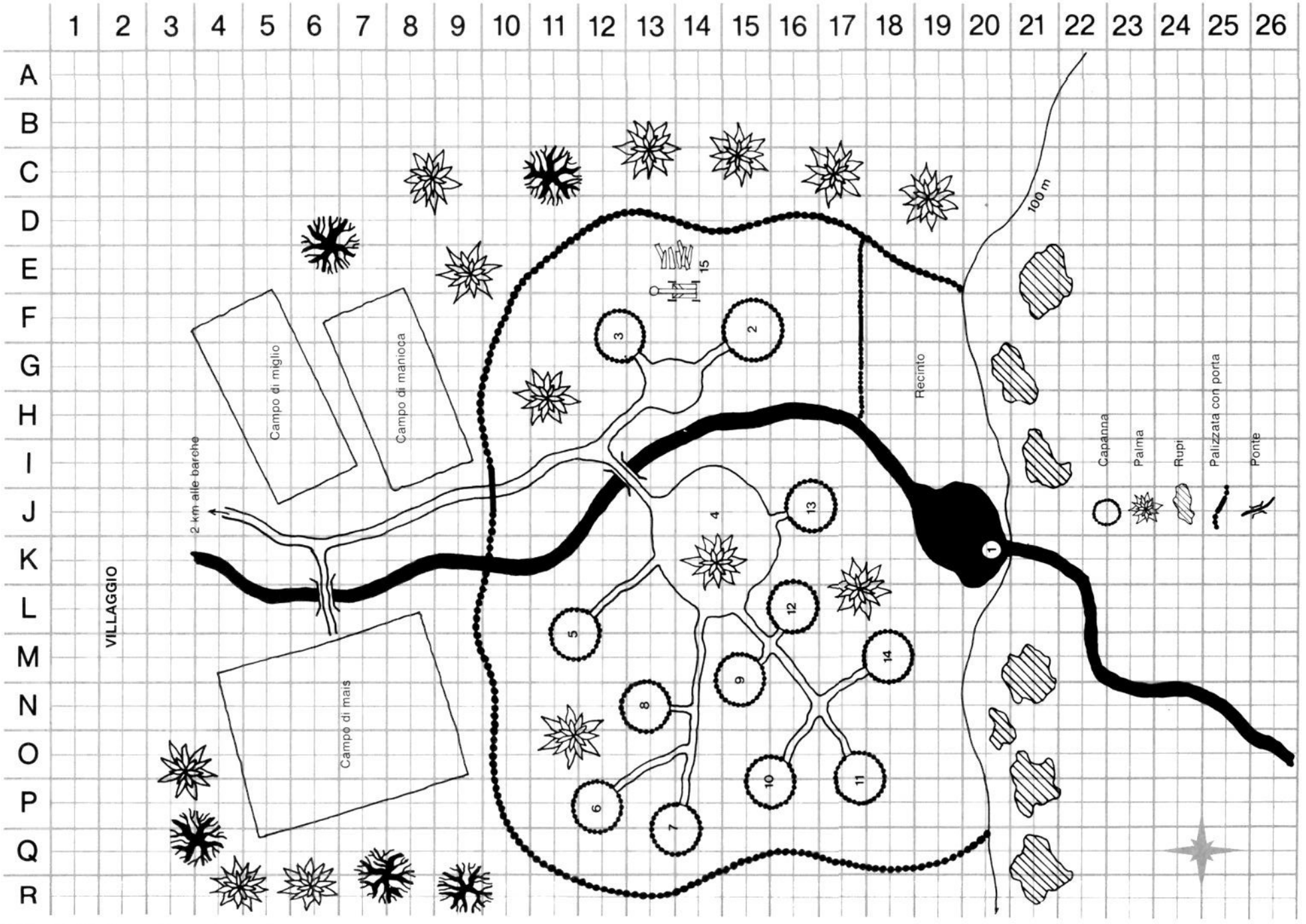
Specchietto per il Narratore:

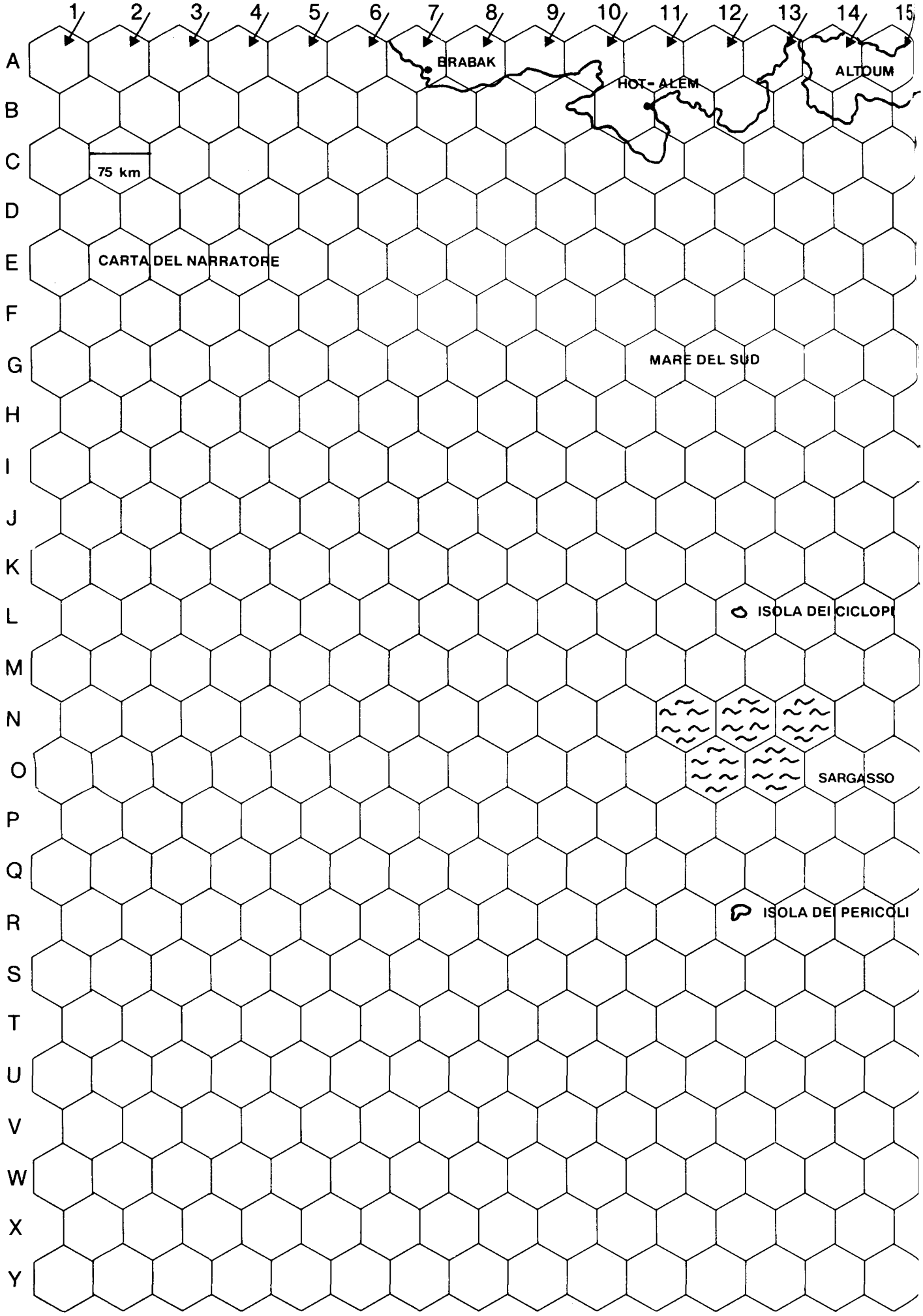
In questa sezione vengono descritte le diverse configurazioni del suolo dell'isola. Si inizia sempre con le *Informazioni generali*, che vanno lette ai giocatori appena i Personaggi sono arrivati su quella zona dell'isola. Seguono quindi le *Informazioni riservate al Narratore*, che contengono le regole per il movimento attraverso la zona in questione, l'elenco degli avvenimenti casuali e altre informazioni su piante medicinali e il possibile impiego delle Capacità.

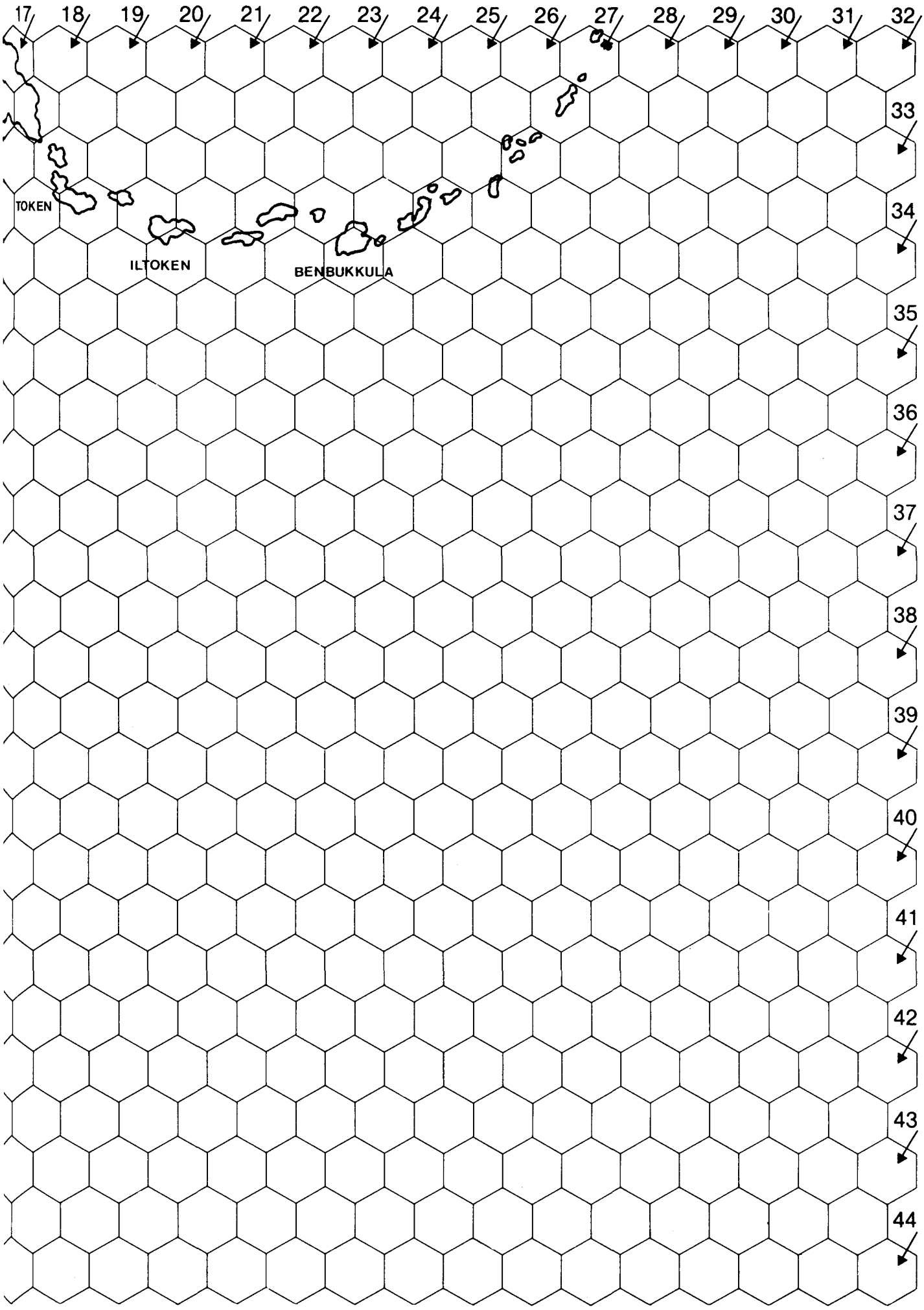
Spiaggia

Informazioni generali:

Vi trovate su una spiaggia larga circa 50 m, contornata dalla foresta tropicale. La sabbia dorata è finissima e pulita, il mare è limpido come cristallo. Qua e là una palma da cocco offre la sua ombra ristoratrice. Subito dietro la spiaggia inizia la giungla incontaminata, da dove giungono ulu-


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
VILLAGGIO
2 km alle baroke
Campo di miglio
Campo di manioca
Campo di mais
Recinto
100 m
15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
Capanna
Palma
Rupi
Palizzata con porta
Ponte


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y
BRABAK
HOT-ALEM
ALTOUM
75 km
CARTA DEL NARRATORE
MARE DEL SUD
ISOLA DEI CICLOPI
SARGASSO
ISOLA DEI PERICOLI


17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
TOKEN
ILTOKEN
BENBUKKULA

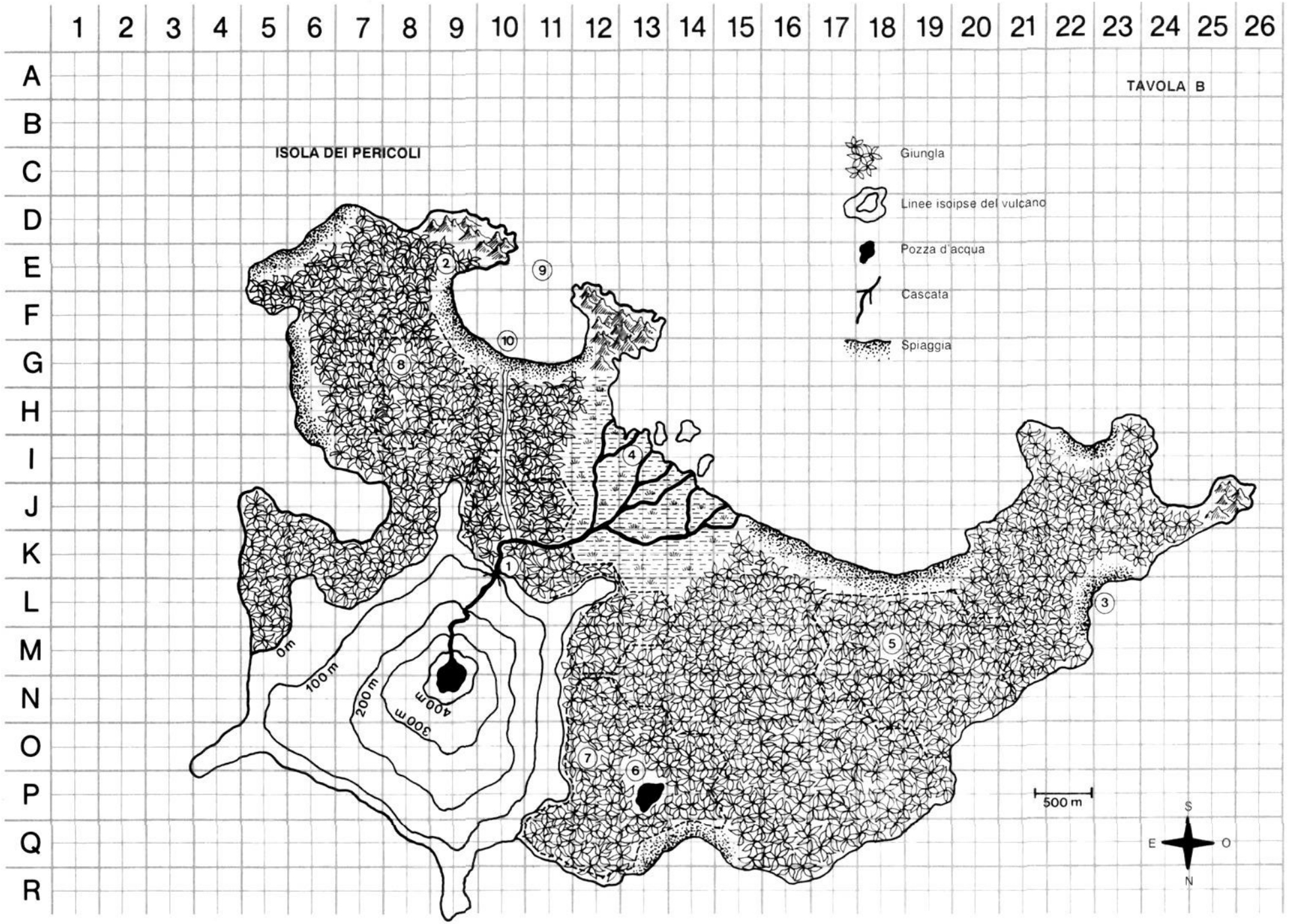


TAVOLA B
ISOLA DEI PERICOLI
Giungla
Linee isoipse del vulcano
Pozza d'acqua
Cascata
Spiaggia
0m
100 m
200 m
300 m
400 m
500 m
S
E
O
N

lati di animali non meglio identificabili, che coprono il rumore della risacca.

Informazioni riservate al Narratore:

> *Movimento:* 2 Turni di gioco per campo.
>
> *Incontri casuali:* nessuno.
> Trattenersi sulla spiaggia non comporta per i Personaggi alcun pericolo, e per questa ragione non esiste una tabella degli incontri occasionali per questa parte dell'isola.
>
> *Palme da cocco:* Per arrampicarsi su una palma da cocco, un Personaggio deve superare una Prova di Capacità in "arrampicarsi" +1. Se cade subisce 2D6 PFer. I frutti di una palma corrispondono a 2D6 razioni giornaliere.

Giungla

Informazioni generali:

Giungla in prossimità della costa: Dal fango della zona di flusso e riflusso delle onde, su radici aeree, si ergono le mangrovie. Le singolari radici escono dal tronco da un'altezza di fino a tre metri, scendono obliquamente verso terra per poi ramificarsi in un intrico impenetrabile, che renderebbe estremamente arduo il procedere in prossimità della costa.

Giungla all'interno dell'isola: Sopra di voi, a 30 metri d'altezza, s'inarca un imponente padiglione di cime d'albero, un folto tetto verde che filtra i raggi del sole, tanto che in basso la luce è poca. Si sente continuamente gocciolare qua e là, e ogni tanto si vedono dei vapori. Felci e fitti cespugli coprono il terreno. Vi giungono all'orecchio strani rumori di animali, e di tanto in tanto vedete un uccello a chiazze colorate alzarsi in volo spaventato, oppure qualcosa di peloso darsi alla fuga al vostro apparire.

Informazioni riservate al Narratore:

> *Movimento:* 6 Turni per campo.
> Se i nostri amici si inoltrano nella foresta vergine, possono facilmente perdere l'orientamento. Il Narratore dovrebbe far fare loro una Prova di Capacità in "riconoscere i punti cardinali" o una Prova di Capacità in "orientamento". Vale il più alto valore di Capacità della categoria in questione ottenuto dal gruppo di Personaggi. Se la Prova riesce, i Personaggi possono mettere piede sul campo che desideravano. Se la Prova fallisce, i Personaggi si allontanano dal percorso ed entrano in un altro campo. Supponendo che il campo in cui si voglia arrivare venga indicato col numero 1, e gli altri 5 campi confinanti col campo dove ci si trova - considerati in senso orario - vengano indicati dai numeri da 2 a 6, il Narratore può determinare la direzione con il D6 nel modo seguente: 1-2: il campo 2 è il campo meta; 3: il campo 3 è il campo meta; 4: il campo 5 è il campo meta; 5-6: il campo 6 è il campo meta.

Piante medicinali: Nella foresta vergine di quest'isola crescono alcune rare piante medicinali. I Personaggi possono trovare un bocciolo di Kajubo per campo, se superano una Prova di Capacità in "trovare piante medicinali". Prima però il Narratore deve aver stabilito segretamente con il D20 se nel campo in questione crescono boccioli di Kajubo, il che si verifica solo se esce 20. Il Narratore non dice quello che vi si può trovare.

Cibo e acqua potabile: Superando una Prova di Capacità in "trovare cibo" un Personaggio trova del cibo sufficiente per una persona e per un giorno. Andare alla ricerca di cibo nella giungla comporta un dispendio di tempo pari a D6 ore. L'acqua piovana si può raccogliere dalle corolle dei fiori.

Incontri casuali: Lanciare il dado prima di entrare in un campo. Se esce 1 o 2, ha luogo un incontro.

Tabella degli Incontri casuali

D6	Numero	Mostro/Avvenimento	Attacca se esce (D6)
1	1-3	Giaguaro	1-5
2	1	Boa Constrictor	1-4
3	1	Disdyconda	1-6
4	4D6	Ratti (portatori di malattie)	1-4
5	1	Scorpione Codagialla	1-3
6	–	Boscaglia impenetrabile (non si può entrare nel campo)	–

Vulcano

Informazioni generali:
Davanti a voi si erge un vulcano di buoni 400 metri di altezza. Le sue pendici frastagliate sono prive di vegetazione, tanto che dopo essere stati nella giungla vi sentite come trasportati in un mondo completamente diverso. L'ascensione del vulcano non pare impossibile, anche se un'arrampicata simile comporterà dei rischi. Tuttavia avete l'impressione che il panorama che si potrà godere di lassù valga senz'altro la fatica.

Informazioni riservate al Narratore:

Movimento: 12 Turni di gioco per campo.
La pendenza media del vulcano è del 25%, e quindi tutti possono raggiungere il cratere seguendo un percorso opportuno. Per salire - o per scendere - un Personaggio deve superare una Prova di Capacità in "arrampicarsi" + PPro. Se la Prova fallisce il Personaggio si procura contusioni e abrasioni per un valore di 3D6 PFer, ma riesce tuttavia a raggiungere, ansimante e pesto, la cima. Alcuni Incontri casuali potrebbero però complicare notevolmente la salita.

Incontri casuali: Lanciare il D6 ogni volta che si entra in un campo. Se escono 1 e 2 si ha un Incontro casuale. Di che tipo lo stabilisce la seguente tabella:

Tabella degli Incontri casuali

D6	Numero	Mostro/Avvenimento	Attacca se esce (D6)
1	1	Pantera delle caverne	1-5
2	2	Aquila marina	1-4
3	–	Pendio di lava Prova in "arrampicarsi" + PPro per ognuno; se fallisce: D6+2PFer Perdita di tempo: D6 Turni di gioco	–
4	–	Camino roccioso Risparmio di tempo: D6 Turni di gioco	–
5	–	Sporgenza rocciosa Prova in "arrampicarsi" + PPro per ognuno; se fallisce: D6 PFer Perdita di tempo: D6 Turni di gioco	–
6	–	Caduta sassi Prova di Abilità; se fallisce: 2D6 PImp	–

Palude

Informazioni generali:
Il terreno diventa via via sempre più umido e fangoso, fino a diventare una palude vera e propria. Anche la vegetazione e la fauna sono cambiate: gli alberi crescono spettrali dal pantano su radici aeree alte molti metri, gli insetti ronzano incessantemente e le grida delle scimmie si alternano ai richiami isolati di un'iguana. Di fronte a questo paesaggio sinistro un senso di angoscia si impadronisce a poco a poco di voi, e sentite il desiderio di uscire quanto prima dalla palude.

Informazioni riservate al Narratore:

Movimento: 8 Turni di gioco per campo

Parassiti e malattie: Con una permanenza nella palude di almeno 1 Turno di gioco, ogni Personaggio ha una probabilità del 20% (1-4 sul D20) di essere attaccato dalle sanguisughe. Le sanguisughe producono 1-3 PFer, e sussiste una probabilità del 5% (1 sul D20) che causino delle malattie. Se questo accade, il Narratore getta il D20: 1-14 Malaria, 15-18 Paralisi, 19-20 Lutanas.

Piante medicinali: Per ogni campo della palude esiste una probabilità del 25% (1-5 sul D20) che si possa trovare del Donf. La pianta può essere trovata superando una Prova di Capacità in "trovare piante medicinali".

Incontri casuali: Per ogni campo si ha un Incontro casuale se esce 1 o 2 lanciando il D6.

Tabella degli Incontri casuali

D6	Numero	Mostro/Avvenimento	Attacca se esce (D6)
1	1	Coccodrillo	Sempre
2	1-3	Mostro della palude	1-4
3	1	Lontra della palude	1-3
4	2D6	Libellula	1-5
5	–	Zanzare	Sempre
6	–	Sprofondamento/ Sanguisughe*	–

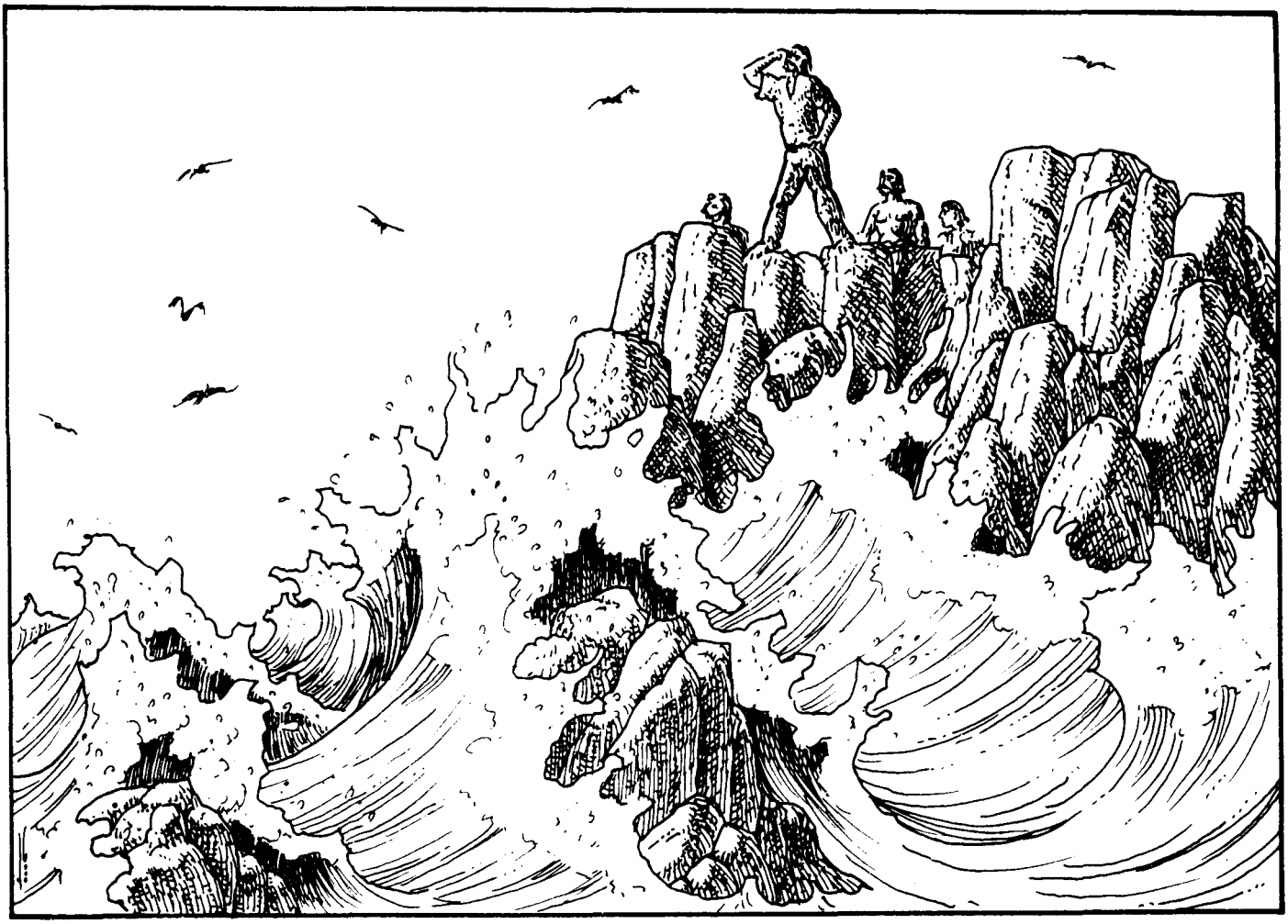
* Si evita superando una Prova di Capacità in "riconoscere pericolo". Se la Prova fallisce il malcapitato, per salvarsi, deve superare una Prova di Abilità +PPro altrimenti sprofonda nel pantano in 7-PPro Turni di gioco; lo si può salvare solo con una fune. Inoltre viene assalito dalle sanguisughe (vedi *Parassiti e malattie*).

Scogli

Informazioni generali:
Il paesaggio diventa roccioso e frastagliato. Il terreno pietroso è coperto soltanto da scarsa vegetazione. Ogni tanto un uccello rapace volteggia sopra le rocce. Da oltre gli scogli potete sentire il rumore del mare e ascoltando attentamente ogni tanto vi giunge all'orecchio anche qualche grido di gabbiani.

Informazioni riservate al Narratore:

Movimento: 8 Turni di gioco per campo.



Incontri casuali: Per ogni campo si ha un Incontro casuale se esce 1 lanciando il D6.

Tabella degli Incontri casuali

D6	Numero	Mostro/Avvenimento	Attacca se esce (D6)
1	2	Aquila Marina	1-4
2-3	D6	Gabbiano Marino	1-2
3-6	–	Pericolo di caduta Prova in "arrampicarsi" + PPro per tutti; se fallisce: 1D6 PFer	

Fiume

Informazioni generali:
Un piccolo fiume attraversa serpeggiando il sottobosco. L'acqua scura e melmosa vi impedisce di vederne il fondo. Le rive sono pantanose e coperte di mangrovie.

Informazioni riservate al Narratore:

Movimento: L'attraversamento del fiume dura 2 Turni di gioco. L'acqua arriva ai Personaggi fino al petto. Bisogna quindi tenere sollevati sopra la testa tutti gli oggetti dell'equipaggiamento che devono restare asciutti.

Incontri casuali: Se i nostri entrano in acqua, il Narratore lancia il D6. Se esce 1 si ha un Incontro casuale.

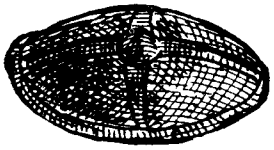
Tabella degli Incontri casuali

D6	Numero	Mostro	Attacca se esce (D6)
1-3	D20	Piraña	Sempre
4-6	1-2	Coccodrilli	1-4

4.3. Località e luoghi d'incontro

Specchietto per il Narratore:

Sulla "Carta per il Narratore" sono riportate in tutto dieci località e luoghi d'incontro. Alcuni di questi luoghi d'incontro occupano più campi. In questo caso l'area è circoscritta da una linea tratteggiata.



1 Villaggio

Informazioni riservate al Narratore:

Una descrizione particolareggiata del villaggio e dei suoi abitanti si trova al paragrafo *4.4. Il villaggio dei Ruwangi.* All'interno della zona tratteggiata intorno al villaggio i Personaggi possono incappare in pattuglie di indigeni o in trappole, che gli aborigeni hanno scavato per difendersi dal Mostro della Palude. Il Narratore lancia 1D6 per ogni campo in cui i nostri entrano:

1: *Trappola.* Sotto 1-3 Personaggi il terreno improvvisamente cede. Gli sfortunati precipitano in una fossa e devono subire D6 PFer. Per uscire dalla trappola con le proprie forze, devono superare una Prova in "arrampicarsi". Con l'aiuto di qualcuno e una fune il salvataggio è un gioco da ragazzi. Superando una Prova di Capacità in "riconoscere pericoli", il Personaggio si accorgerà in tempo dell'esistenza della trappola e potrà evitarla.

2: *Pattuglia di indigeni.* I Personaggi incontrano 1D6+2 indigeni. Il capo è "superiore alla media", gli altri sono "medi" (vedi la tabella "Tribù dei Ruwangi" in fondo al libro). Ulteriori informazioni su come contattare gli indigeni si trovano al paragrafo *4.4. Il villaggio dei Ruwangi.*

3: *Trappola crollata.* Può servire da avvertimento ai Personaggi, che stiano più attenti a dove mettono i piedi.

4-6: *Nessun avvenimento di rilievo.*

2 Capanna dei naufraghi

Informazioni generali:

Un alloggio miserando - poco più che alcuni pali conficcati nel terreno con un tetto di foglie - si trova tra tre palme al margine del bosco, non lontano dalla spiaggia.

Informazioni particolari:

La capanna è vuota.

Informazioni riservate al Narratore:

La capanna serviva da riparo di fortuna ai quattro sopravvissuti dell'*Hedonia.* Tre di loro perirono in un combattimento contro i Ruwangi. Il quarto - il carpentiere navale Gerulf - è prigioniero degli indigeni. Due lance spezzate nel bosco dietro la capanna stanno a testimoniare l'avvenuto combattimento.

3 *Korisande*

Informazioni generali:

La nave giace nell'acqua poco profonda della spiaggia di sabbia. L'albero si è rotto ed è finito in mare al pari della vela.

Informazioni riservate al Narratore:

Per poter proseguire il viaggio è indispensabile che la nave venga trascinata verso il largo e provvista di albero e vele nuovi.

Per disincagliarla occorrono almeno 300 Punti di Forza (5 canoe con sei rematori ciascuna dovrebbero essere sufficienti). Dove i Nostri trovino questo aiuto è affar loro.

La costruzione di un nuovo albero richiede a un carpentiere navale due giorni di lavoro; se non c'è un carpentiere a disposizione, il tempo va raddoppiato.

La tela di lino per la vela, invece, rappresenta un problema che i Personaggi devono risolvere. Ne occorrono 100 metri quadrati...

4 Dimora del Mostro della Palude

Informazioni generali:

Davanti a voi vedete un laghetto nella palude. Veramente si tratta più di un acquitrino che di un lago, perché l'acqua è melmosa e manda un tanfo pestilenziale.

Informazioni particolari:
Le Prove di Capacità superate in "sesto senso" o "riconoscere pericoli" segnalano che si è in presenza di un grande pericolo.

Informazioni riservate al Narratore:

Se i Personaggi si trattengono per più di 10 Scontri vicino a queste acque fetide, ne uscirà, con un fracasso infernale, il Mostro della Palude.

Ecco il suo punteggio:

Coraggio	–	Attacco	10
Energia Vitale	100	Parata	10
Protezione	0	Impatto	2D6
Velocità	3	Resistenza	1000
	Classe 100		

Nel capitolo "Nuovi mostri" viene descritto come il Mostro della Palude si comporta in combattimento.
Se i Personaggi vogliono misurarsi con il Mostro della Palude, questi combatte fino alla fine; se invece restano sbalorditi all'apparizione di questa creatura primordiale, essa sparirà nuovamente nel pantano dopo 5 Scontri.

5 Territorio delle Formiche Giganti

Informazioni generali:
Notate che sulle piante molte foglie sono state tagliate o strappate.

Informazioni particolari:
Se uno dei Personaggi esamina una di queste piante, scoprirà, dopo aver superato una Prova di Capacità in "botanica" - 8, che le parti della pianta che mancano sono state semplicemente tagliate.

Informazioni riservate al Narratore:

Il Narratore lancia 1D6 ogni volta che i Personaggi entrano in un campo - oppure ogni 6 Turni di gioco - per stabilire se si ha un Incontro casuale. (Questo lancio è complementare al lancio per gli Incontri casuali: giungla.)
Se esce 1-2 i Personaggi incontreranno D6 Formiche Giganti (Coraggio 10, Attacco 8, Parata 0, Energia Vitale 18, Protezione 4, Impatto 1D6+2 e 2PFer [acidi], Velocità 5, Resistenza 40, Classe 16) che attaccano se esce 1-3 sul D6.

6 Pozza d'acqua

Informazioni generali:
Nella giungla davanti a voi si apre una radura, al cui centro si trova una pozza d'acqua.

Informazioni particolari:
Intorno alla pozza, che sembra venir alimentata da acqua piovana, ci sono numerose tracce di animali.

Informazioni riservate al Narratore:

Su questo campo avviene automaticamente un Incontro casuale. Se esce 6 (boscaglia impenetrabile), i Personaggi si imbattono in D6+1 gorilla (vedi luogo d'incontro 7).

7 Territorio delle Scimmie Giganti

Informazioni generali:
Di tanto in tanto l'acuto grido prolungato di una scimmia copre i rumori della giungla.

Informazioni particolari:
Superando una Prova di Capacità in "zoologia", un Personaggio riesce a capire dal grido che si tratta di Scimmie Giganti.

Informazioni riservate al Narratore:

Per ogni campo nel quale i Personaggi entrano - oppure ogni 6 Turni di gioco - il Narratore lancia ancora il dado per stabilire ulteriori Incontri casuali. Se esce 1-2 sul D6, i Personaggi si imbattono in D6+1 Scimmie Giganti (Coraggio 15, Attacco 8, Parata 6, Energia Vitale 40, Protezione 2, Impatto 3D6+2, Velocità 7, Resistenza 20, Classe 30), che attaccano se esce 1 sul D6. Si può evitare il combattimento se i Personaggi offrono tempestivamente del cibo agli animali. Nel campo che sulla carta è contrassegnato da 7 c'è la grotta delle Scimmie Giganti. Qui abitano 6 maschi e 10 femmine adulte con i loro 6 figli, tra piccoli e lattanti. Se i Personaggi entrano in questo campo, le Scimmie Giganti adulte cercheranno prima di tutto di cacciare gli intrusi. Se i Personaggi non vogliono andarsene, vengono attaccati dai maschi. Le femmine combatteranno solamente se i figli sono minacciati; piccoli e lattanti sono innocui.

8 Riserva principale di caccia dei Ruwangi

Informazioni generali:
Procedete nella giungla con una velocità pari al doppio di quella normale, perché qui la foresta vergine è attraversata da più sentieri battuti che in altri punti.

Informazioni particolari:
Nessuna.

Informazioni riservate al Narratore:

> La probabilità di un Incontro casuale è qui di 1-2 sul D6. Il Narratore stabilisce con un lancio D6+1 quanti del gruppo di Ruwangi che stanno andando a caccia incontreranno i Personaggi. Se esce da 1 a 4, gli indigeni si daranno alla fuga, se escono 5 o 6 attaccano immediatamente i Personaggi e fuggono soltanto se uno di loro cade in combattimento.

9 Relitto dell'*Hedonia*

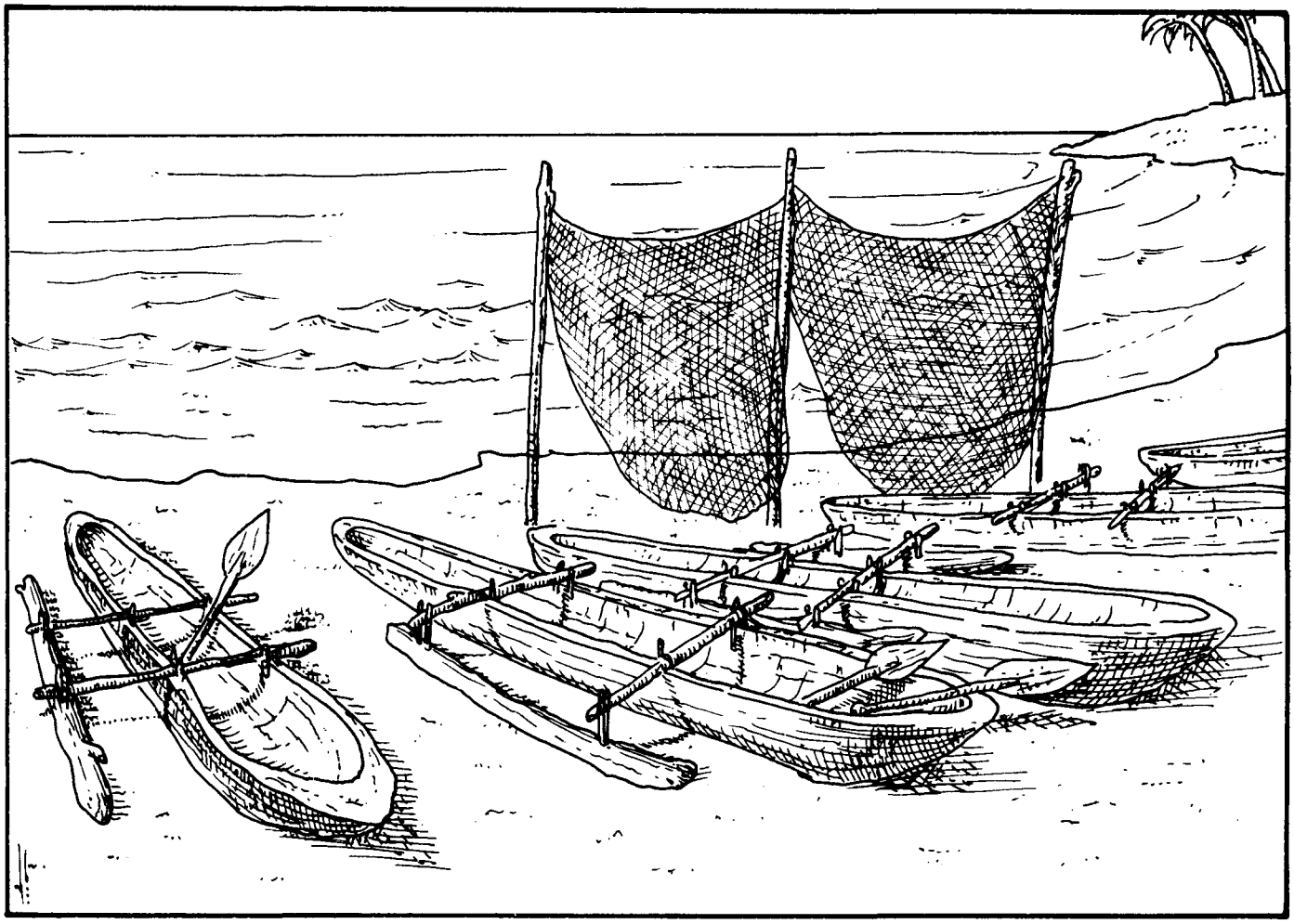
Informazioni generali:
Nelle acque poco profonde della baia si vede il relitto di una nave piuttosto grande, semiaffondata.

Informazioni riservate al Narratore:

> Per una descrizione più dettagliata vedi il capitolo *5. Il relitto dell'Hedonia.*

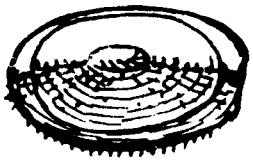
10 Canoe degli indigeni

Informazioni generali:
Sulla spiaggia ci sono 6 canoe con dispositivo anticapovolgimento, e in ognuna di queste ci sono 6 remi. Accanto alle canoe due reti da pesca sono tese ad asciugare su dei pali. Dalla spiaggia uno stretto sentiero porta verso la foresta vergine.



Informazioni riservate al Narratore:

Se i Personaggi avvistano le canoe, il Narratore lancia il D6 per stabilire se nel luogo di attracco si trovano degli indigeni, il che avviene se esce 1-2. Il loro numero può essere determinato lanciando D6+2; uno degli indigeni è superiore alla media, gli altri sono normali (vedi la tabella "Tribù dei Ruwangi" in fondo al libro). Se quando scorgono le canoe i nostri amici non incontrano indigeni, il Narratore getterà il D6 ogni 2 Turni di gioco. Se esce 1-2, dal sentiero arrivano sulla spiaggia D6+2 aborigeni (per la composizione del gruppo vedi sopra). Informazioni più dettagliate su come entrare in contatto con gli indigeni si trovano al paragrafo *4.4. Il villaggio dei Ruwangi.*



4.4. Il villaggio dei Ruwangi

Descrizione generale:
Il villaggio degli indigeni sorge ai piedi del vulcano, in riva al fiume che sgorga dal cratere e poi sfocia in mare sulla costa meridionale. Sul dirupo roccioso del vulcano il fiume forma una cascata; più sotto - dentro il villaggio - un piccolo stagno. Il villaggio degli indigeni - 12 capanne in tutto - è circondato da una palizzata alta 3 metri. All'interno ci sono parecchie palme, tutt'intorno all'esterno si estendono campi coltivati a mais, miglio e manioca.

1 Cascata

Informazioni riservate al Narratore:

Dietro la cortina perennemente scrosciante è nascosto, in una piccola grotta, il tesoro della tribù: D20 +10 perle!! Il valore è riportato sulla tabella delle Pietre preziose dell'*Introduzione all'Avventura Fantastica.*

2 Capanna del capo

Informazioni generali:
È la capanna più grande del villaggio. Ha un diametro di circa 9 metri e l'altezza di 4 m.

Informazioni particolari:
La capanna è fatta di tronchi di palma ed è coperta da rami di palma.

Informazioni riservate al Narratore:

In questa capanna abita il capo della tribù *Ulambo* con le sue 7 mogli (tutte i.m.) e 23 figli. Dei figli maschi 4 sono per età in grado di combattere, e in caso di necessità difendono la capanna (2 di loro "m." e 2 "s.m."). Di giorno nella capanna ci sono D6 donne, di notte tutte, lo stesso vale per i bambini: D6 di giorno, tutti di notte.

Nella capanna del capo ci sono 8 lance, 5 archi e 3 scudi di legno.

3 Capanna dello stregone

Informazioni generali:
Si tratta di una capanna più piccola della precedente, con un diametro di 6 m e alta 3 m. Sopra l'entrata è appeso un teschio di giaguaro.

Informazioni particolari:
La capanna è costruita con tronchi più sottili di quelli della capanna del capo.

Informazioni riservate al Narratore:

In questa capanna abita *Kinsale*, lo stregone della tribù, assieme al suo apprendista *Looro* ("s.m."). Kinsale è un Druido del Livello 6 e il capo occulto del villaggio. Farà di tutto per mantenere la sua posizione anche dopo l'arrivo dei Personaggi, verso i quali è animato da intenzioni ostili, anche se si impadronirebbe volentieri del loro sapere. Organizza il combattimento contro il Mostro della Palude e ha costretto *Gerulf* (capanna 14) a costruire un'arma contro il mostro. Porta sempre con sé un pugnale di vetro vulcanico; nella sua capanna, a parte delle cianfrusaglie magiche e suppellettili per i riti, non ci sono oggetti di valore.

4 Piazza del villaggio

Qui ci sono ad ogni ora del giorno D6 uomini e 2D6+3 donne e bambini che stanno lavorando o passando il tempo.

5 - 13 Abitazioni dei Ruwangi

Informazioni generali:
Vedi capanna 3, però senza totem sopra le entrate.

Informazioni particolari:
Vedi capanna 3.

Informazioni riservate al Narratore:

> Si tratta delle capanne d'abitazione del villaggio. In ogni capanna abita una famiglia piuttosto numerosa - D6+8 persone, di cui i due terzi sono donne e bambini. Gli uomini della tribù si suddividono come segue:
>
> 25% "s.m."; 50% "m."; 25% "i.m."
>
> Nelle capanne, oltre ad oggetti d'uso comune, si trovano D6 lance e scudi di legno.

14 Prigione

Informazioni generali:
Vedi le capanne 4-13.

Informazioni particolari:
Vedi 4-13. La capanna si può sprangare solo dall'esterno.

Informazioni riservate al Narratore:

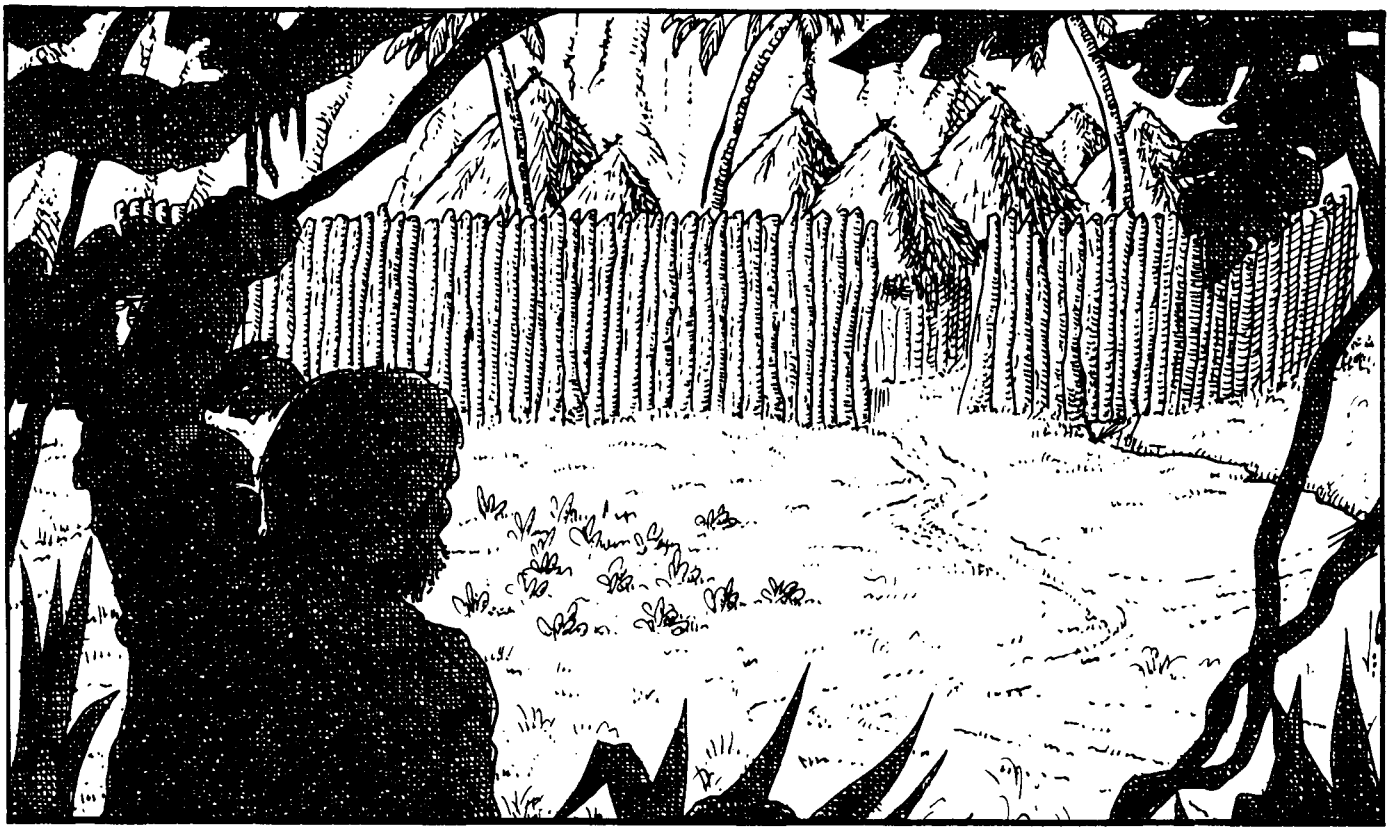
> Qui viene tenuto prigioniero Gerulf, il carpentiere dell'*Hedonia*. Gerulf è l'unico sopravvissuto della nave colata a picco, e se viene liberato racconterà ai nostri amici che a bordo del relitto si trovavano le vele di riserva, una certa quantità di tela resistente e carte nautiche del Mare del Sud. Riferisce anche dell'esistenza di un'isola, che è chiaramente abitata dai Risso. Gerulf sta costruendo per la tribù una catapulta che ha quasi portato a termine.

15 Catapulta

Informazioni generali:
È una catapulta quasi finita, in grado di lanciare pietre pesanti.

Informazioni riservate al Narratore:

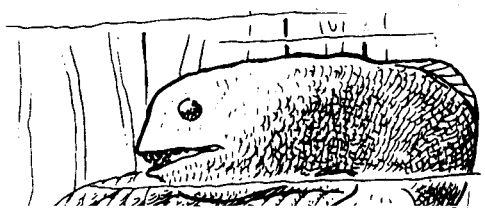
> Se la costruzione della catapulta viene portata a termine (2 giorni), le pietre da questa lanciate procureranno 5D6+10 PImp. Valgono le regole del combattimento a distanza. La distanza deve essere ogni volta moltiplicata per 5 (molto vicino: 10-25 m, vicino: 30-50 m ecc.).



5. Il relitto dell'*Hedonia*

Informazioni riservate al Narratore:

Per i Personaggi il relitto dell'*Hedonia* rappresenta un'autentica cassa del tesoro. All'interno della nave, raggiungibile attraverso boccaporti e falle, molti oggetti utili e anche preziosi aspettano di essere recuperati. Particolarmente importante è la tela di lino, perché i Personaggi devono allestire cento metri quadrati di vela sulla *Korisande*. I tesori, però, bisogna prima riportarli a galla, perché nel relitto non mancano le insidie. Per un gruppo medio di Personaggi - persino di questo Livello - ispezionare il relitto è impresa non facile. Per avere delle probabilità di successo bisogna essere nuotatori provetti.



5.1. Regole per l'immersione

1 Procedimento d'immersione

Chi intende riportare a galla gli oggetti contenuti nel relitto deve avere un punteggio di almeno 8 nella Capacità "nuotare", il che lo qualifica come discreto palombaro. Il subacqueo sarà tanto più esperto quanto più alto è il valore di Capacità. Anche altre Capacità giocano un ruolo importante nel riportare a galla gli oggetti, ma di questo si parlerà più approfonditamente nel paragrafo *5.2. Descrizione del relitto.*

Se un Personaggio possiede ValCap 8 in "nuotare", può tentare l'immersione. Il Valore di Capacità indica il tratto di immersione in metri e non importa se l'immersione avvenga esplorando in orizzontale o in profondità, oppure combinando le due direzioni. Quello che importa è che sulla Tavola C (che tutti i Personaggi possono prendere in visione) non ci si può immergere diagonalmente, ma solo orizzontalmente o verticalmente da un quadrato all'altro. Al ValCap in metri si aggiunge ancora un numero variabile di metri, che viene stabilito nel modo seguente: il Personaggio lancia il D6 e il risultato viene addizionato o sottratto al percorso d'immersione (addizionato se esce un numero pari, sottratto se esce un numero dispari).

Esempio:

Gerulf ha ValCap 9. Ottiene prima un 3 e poi un 4 e quindi può immergersi per 10 m.

I tentativi d'immersione comportano naturalmente un dispendio di energia in forma di Resistenza. Il primo tentativo costa 1D6+1 Punti di Resistenza, il secondo 1D6+2, il terzo 1D6+3 ecc. Quando si arriva a una nuova decina del punteggio di Resistenza, anche il Valore di Capacità della persona in questione scende di 1 (6 Turni di gioco di riposo restituiscono rispettivamente 10 Punti di Resistenza e 1 Punto di ValCap). Chi s'immerge si stanca dunque in fretta. Chi ha raggiunto una Resistenza inferiore o uguale a 10, deve automaticamente fare una pausa della durata di 12 Turni di gioco.

Esempio:

Gerulf ha una Resistenza di 55. Dopo il primo tentativo ottiene un 4 (nuovo punteggio di Resistenza 50, nessuna detrazione dal ValCap), dopo il secondo un 3 (50 -[3+2]=45; ValCap: 9-1=8, perché si è incominciata una nuova decina) e dopo il terzo un 6 (45 - [6+3]=36; ValCap: 8-1=7). Dopo il terzo tentativo Gerulf è talmente esausto, da dover rimettersi in forze per 6 Turni di gioco prima di poter fare altre immersioni. Alla fine si è ripreso, riportandosi a valore di Resistenza 46 e ValCap 8!

2 Combattimento

Sott'acqua può succedere ogni momento di dover combattere.

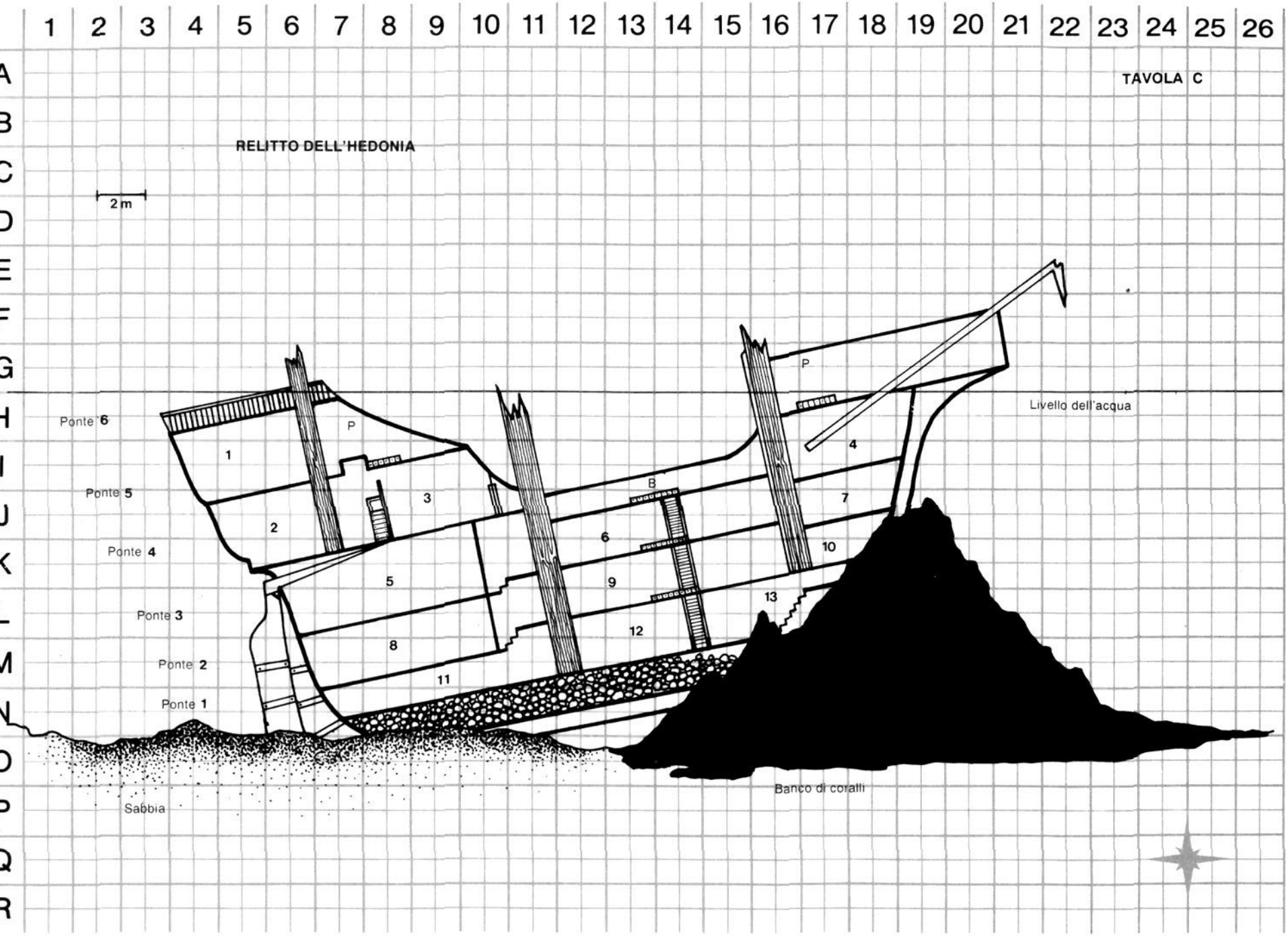
Informazioni particolareggiate sui mostri si trovano al paragrafo *5.2. Descrizione del relitto.* I combattimenti influiscono sull'immersione. Uno Scontro corrisponde ad un tratto d'immersione di un metro; quindi chi può immergersi 12 m e dopo cinque campi incontra un nemico, può combattere con questo ancora solo per 2 Scontri. Sott'acqua i punteggi di Attacco e Parata vengono diminuiti di 2.

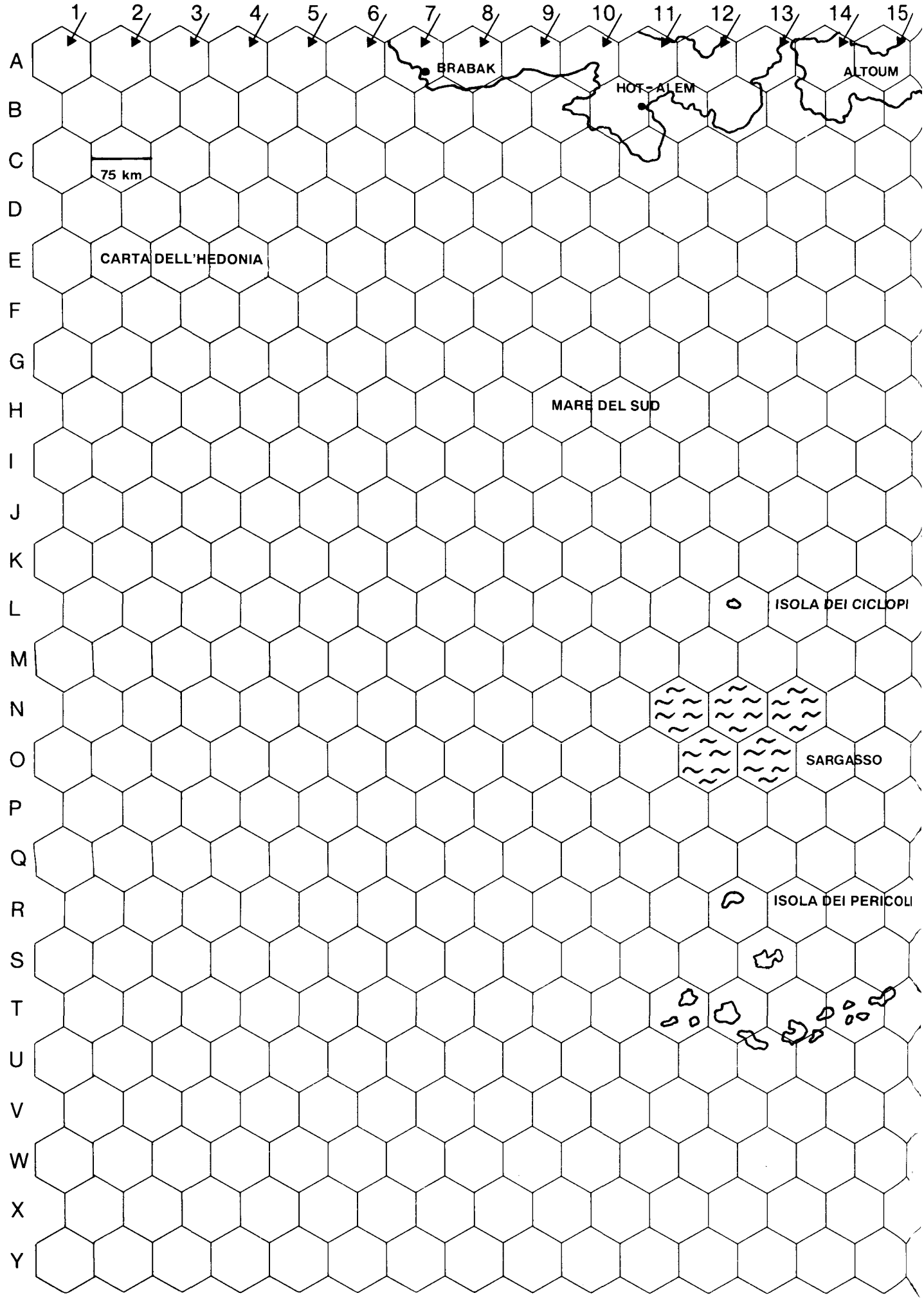
3 Cercare

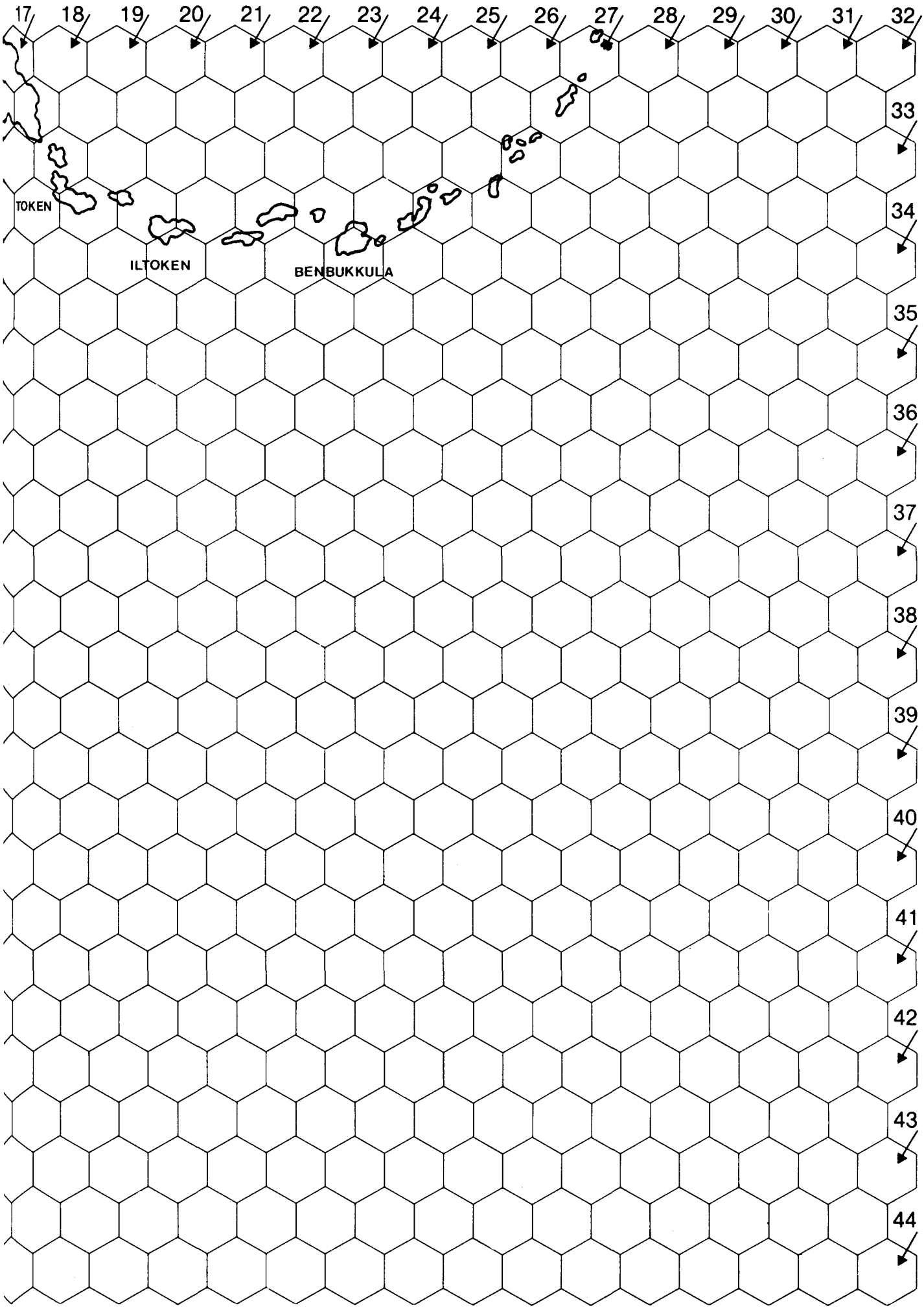
Poiché nel relitto della nave regna un caos indicibile, si perde del tempo prezioso nella ricerca di oggetti. Nelle cabine e nei diversi locali dell'*Hedonia* il disordine non è dappertutto uguale, e di conseguenza sarà diverso anche il tempo di ricerca.

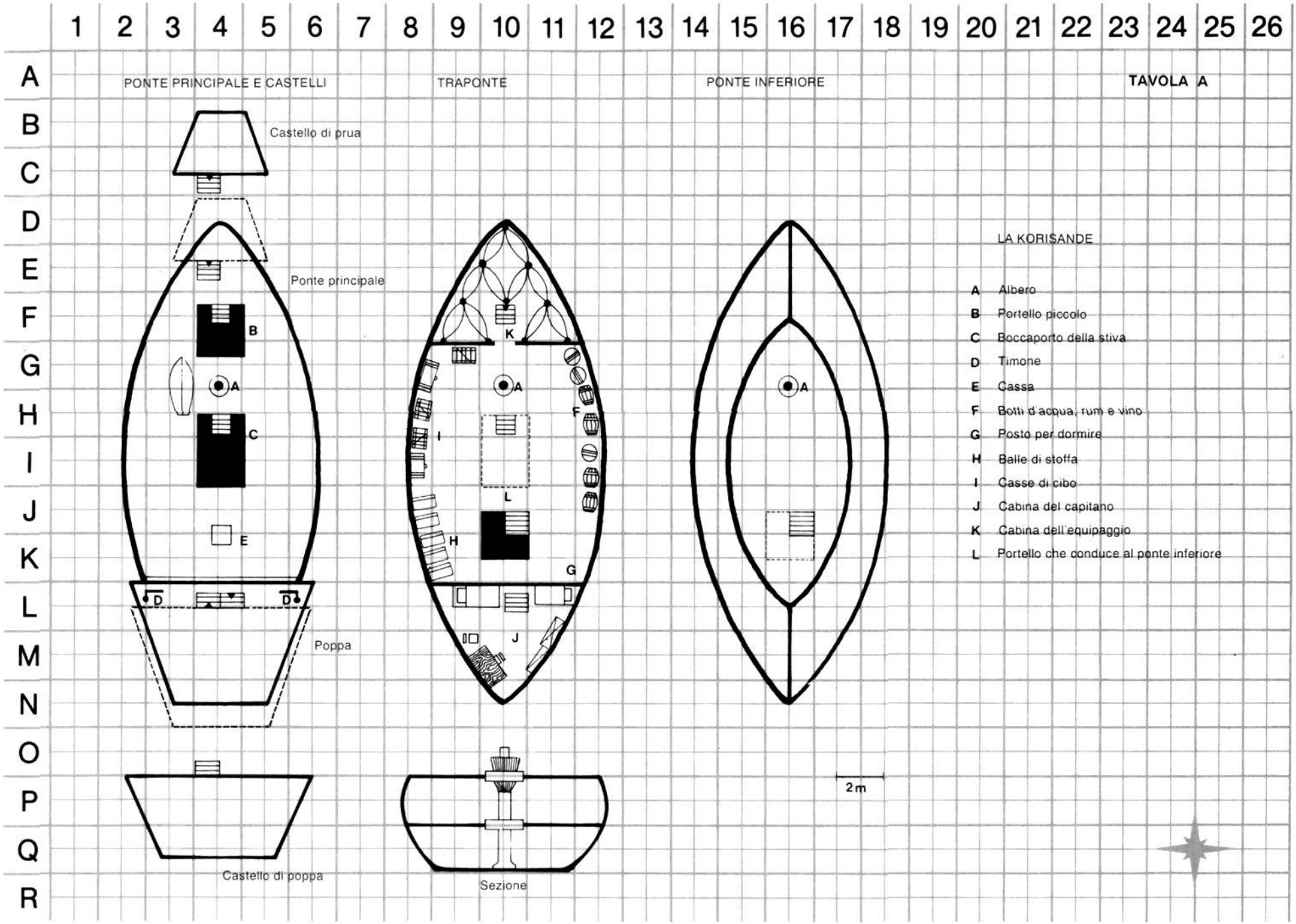
TAVOLA C

RELITTO DELL'HEDONIA




1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y
BRABAK
HOT-AI EM
ALTOUM
75 km
CARTA DELL'HEDONIA
MARE DEL SUD
ISOLA DEI CICLOPI
SARGASSO
ISOLA DEI PERICOLI


17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
TOKEN
ILTOKEN
BENBUKKULA


PONTE PRINCIPALE E CASTELLI
TRAPONTE
PONTE INFERIORE
TAVOLA A
Castello di prua
Ponte principale
Poppa
Castello di poppa
Sezione
LA KORISANDE
A Albero
B Portello piccolo
C Boccaporto della stiva
D Timone
E Cassa
F Botti d'acqua, rum e vino
G Posto per dormire
H Balle di stoffa
I Casse di cibo
J Cabina del capitano
K Cabina dell'equipaggio
L Portello che conduce al ponte inferiore
2m

Disordine	Tempo di ricerca
scarso	4 Scontri per campo
notevole	6 Scontri per campo
grande	10 Scontri per campo

Durante la ricerca: 2 Scontri di ricerca corrispondono ad un tratto di immersione di 1 m. Pertanto chi può immergersi per un tratto di 12 metri e dopo 8 m entra nella carcassa, ha ancora 8 Scontri a disposizione per la ricerca.

Regola indicativa per la ricerca: Il Narratore determina il tempo impiegato. Se ci dovessero essere dei problemi riguardo all'area della ricerca, ad esempio se un locale non occupa solo interi quadrati della Carta ma anche porzioni di un campo, il Narratore dovrebbe dimezzare il numero degli Scontri per i campi parziali. In realtà è meglio tener conto solo della superficie alla base, visto che tutti i ponti sono alti 2 metri buoni ed è difficile esplorare accuratamente il soffitto.

Esempio:
La Zona 1 è composta da 2 campi interi e 2 mezzi campi, i quali, in caso di scarso disordine, richiederebbero 12 Scontri per la ricerca. In questo caso conta solo la superficie del ponte 5, i mezzi campi sotto il ponte 6 si possono tralasciare.

Importante: I sommozzatori possono avvicendarsi nel lavoro (uno prosegue da dove l'altro ha terminato) e procedere così sistematicamente. Si può anche fare in modo che comunichino alla superficie tutte le scoperte fatte sott'acqua. Per ogni Prova si impiega 1 Scontro!

4 Gli oggetti durante l'immersione

Durante l'immersione sono permessi il coltello e il pugnale; ogni altra arma riduce il ValCap nella misura di 1 per le armi sotto le 100 once, e 2 per le armi da 100 once in su. Per gli oggetti recuperati vale la seguente tabella:

Peso* fino a	Ulteriore perdita di Res
100 once	1 punto
200 once	2 punti
300 once	4 punti
400 once	8 punti
500 once	10 punti

* Sott'acqua c'è la spinta dal basso verso l'alto, pertanto tutti i pesi possono essere dimezzati. Naturalmente si possono usare delle corde per sollevare oggetti pesanti o per assicurare i sommozzatori.

5.2. Descrizione del relitto

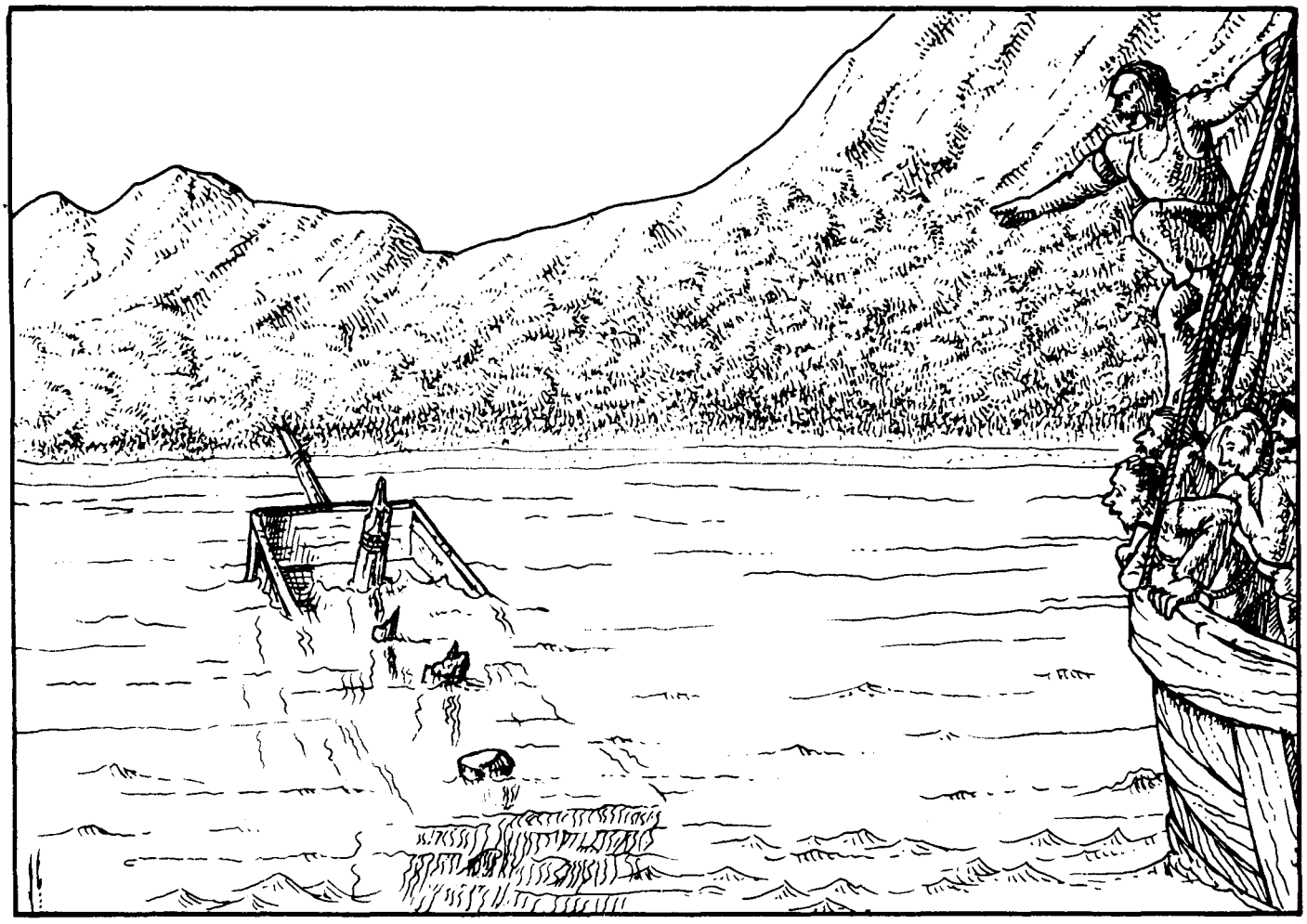
Informazioni generali sulla nave:
L'*Hedonia* è un vascello a tre alberi lungo quasi 30 metri e largo 9 m (alla linea di galleggiamento). Poco meno di un anno fa la nave è andata a finire contro una scogliera durante una violenta mareggiata davanti alla costa meridionale dell'isola, ed è stata sospinta dai cavalloni su una barriera corallina all'entrata della laguna. Lì è colata a picco e ora giace sul fondo ad una profondità di circa 14 metri. Dalla limpida acqua color smeraldo

emergono ancora soltanto alcune parti del castello di prua e i tronconi degli alberi.
Sul ponte di prua si apre una falla, che, al pari dei portelli (P) e del boccaporto (B), potrebbe permettere ai palombari di accedere all'interno della nave. Non è però possibile vederla dalla superficie dell'acqua. Invece gli oblò rotti del castello di poppa (la cabina grande [1] e la cabina del capitano [2]) sono ben visibili dalla superficie.
I tentativi d'immersione possono partire dal castello di prua che emerge dall'acqua o dal castello di poppa (ponte 6, 2 metri scarsi sott'acqua), ma anche da una zattera.
Nelle tranquille acque all'imbocco della laguna l'*Hedonia* sta lentamente andando in rovina, e l'alto contenuto d'ossigeno dell'acqua accelera ulteriormente il processo di disfacimento. Il relitto rappresenta l'habitat ideale per la molteplice vita marina della scogliera e della laguna, ed è in gran parte già ricoperto di vegetazione. Nel complesso l'*Hedonia* è ancora solida, specialmente la murata e i 6 ponti, anche se alcune delle assi più sottili che separano le Zone sono marcite.

Spiegazione della Carta "Il relitto dell'Hedonia":

Boccaporto (B): È un'apertura sul ponte di m 2x2, dalla quale si potevano calare le merci fino al ponte 1. Durante la tempesta la botola è stata coperta con una tavola di legno che pesa 5000 once. Per smuovere la copertura di legno occorrono due palombari, ognuno dei quali deve superare una Prova di Forza per poter alzare, insieme all'altro, la tavola sopra la botola.

Portelli (P): Si tratta di due botole più piccole (m 1x1) che si aprono sul castello di prua e di poppa. Servivano principalmente per dare luce ai ponti sottostanti. In caso di tempesta anche i portelli venivano coperti con tavole di legno (del peso di 2000 once l'una; un palombaro deve superare una Prova di Forza). Dal portello di poppa una picco-



la scala conduce di sotto al ponte 4.

Sentina: Una stiva piena di sassi direttamente sopra alla chiglia; permette alla nave un maggiore pescaggio e quindi una posizione più stabile in acqua.

Importante: Nelle descrizioni seguenti, allo scopo di semplificare le cose, viene tralasciata la terza dimensione (in questo caso la profondità o la larghezza della nave). Poiché sulla carta è riportata soltanto la sezione longitudinale del relitto, le informazioni che si riferiscono a singoli campi della Carta valgono per tutta la larghezza del relitto, che sul ponte 6 è di 5m, di 6m sul ponte 5, di 7,5m sul quarto ponte, di 9m sul terzo (alla linea d'immersione), di 7,5m sul secondo ponte e di 5,5 m sul primo.
In generale: A causa della posizione della nave, che giace con la poppa più in basso della prua, la maggior parte degli oggetti non fissi a bordo hanno obbedito alla legge di gravità, e si sono spostati verso la poppa. Di conseguenza in molti vani vicini alla murata o alle paratie di poppa ci sarà una maggiore confusione di oggetti che nella zona verso prua.

1 Cabina grande, ponte 5, poppa

Informazioni generali:
Entrare nel relitto passando attraverso la fiancata non è molto semplice. Anche se gli oblò sono rotti, ci sono ancora schegge nei telai, e un mucchio di sedie e un tavolo impediscono l'accesso. È necessaria una Prova di Abilità onde evitare 1D6 PFer; in ogni caso però il groviglio di mobili fa perdere del tempo: per liberare l'entrata (considerare la situazione come "combattimento", quindi 1 Scontro = 1m di immersione) occorrono 6 Scontri e una Prova di Forza riuscita. Una porta sulla parete verso la prua conduce di sopra, sul ponte all'aperto. Per aprirla è necessario superare una Prova di Capacità in "aprire serrature".

Informazioni particolari:
Si tratta di una cabina alta due metri e lunga 5. Nella metà verso la poppa (un campo non completo [5 Scontri di ricerca] e un campo completo [10 Scontri di ricerca]) della cabina c'è "grande disordine", nella metà verso la prua (1 campo intero + 1 una parte di campo) il disordine è "scarso".

Informazioni riservate al Narratore:
Questo locale serviva per i colloqui del capitano e da sala pranzo, quando si trasportavano passeggeri. Il primo palombaro che entra qui dentro viene sorpreso da una Medusa di Fuoco luminosa, che dimora sotto il grande tavolo.

Una Medusa di Fuoco ha il seguente punteggio:

Coraggio	10	Attacco	11
Energia Vitale	20	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+2
Velocità	1	Resistenza	20

Classe 7

Nel secondo campo da poppa ci sono, sotto varie masserizie, D6 coppe di peltro (del valore di 10 Ducati d'argento e del peso di 15 once il pezzo); nel terzo campo si trova una caraffa di vetro chiusa ermeticamente (il cui contenuto si rivela essere aceto). D6 piatti di peltro (valore e peso uguali alle coppe) sono nel quarto campo incompleto, nascosti sotto un cassettone rimasto in piedi (Prova di Forza).

2 Cabina del capitano, ponte 4, poppa

Informazioni generali:
Qui la situazione è simile a quella della cabina precedente, la "cabina grande". Gli oblò della fiancata sono rotti, e davanti a questi, all'interno, sono ammucchiati i mobili - in questa cabina ci sono ancora più oggetti di piccole dimensioni. Se un palombaro si avvicina ai mobili, da questi escono interi branchi di piccoli pesci.
Per entrare nella cabina attraverso gli oblò rotti, valgono le stesse condizioni della cabina 1. Più semplice è passare dalla porta nella parete verso prua (Prova di Capacità!).

Informazioni particolari:
Il locale è alto 2 m abbondanti, e lungo 5 m scarsi. È composto da 3 campi - 2 campi incompleti che racchiudono un campo intero. Nel campo parziale situato verso poppa e nel campo completo nel mezzo c'è "grande disordine", nel campo parziale anteriore "disordine notevole". Nella parete verso la prua c'è una porta.

Informazioni riservate al Narratore:

Chi entra qui si trova nella cabina del capitano, che comunque è irriconoscibile come tale. Sparsi tutt'intorno ci sono un tavolo grande, sedie, un armadio con quello che conteneva, nonché molti oggetti di piccole dimensioni. Nel primo campo incompleto e anche in quello limitrofo è nascosta tra i mobili una Murena per campo. Questi pesci vengono stanati, e attaccano immediatamente, dopo che in un campo si è cercato per 2 Scontri. Da sotto l'armadio nel campo 2 spunta lo scheletro di una mano. La porta nella parete conduce alla Zona 3.

Ecco il punteggio delle Murene:

Coraggio	12	Attacco	10
Energia Vitale	8	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+3
Velocità	4	Resistenza	30

Classe 8

La cabina del capitano è naturalmente uno dei locali più interessanti a bordo. In ogni campo si trova qualcosa (lanciare il dado sulla tabella "Ritrovamenti nel relitto" in fondo al libro). Se si solleva l'armadio del campo di mezzo (superando una Prova di Forza) apparirà uno scheletro umano, quello del capitano. Attorno alla colonna vertebrale c'è una cintura alla quale è legato un mazzo di chiavi piuttosto grosso (si può strappare con una Prova di Forza -8). Alla parete verso prua del campo incompleto anteriore c'è una cassapanca rivestita di ferro, che è impossibile spostare, visto che è inchiodata al pavimento. Il capitano la usava come cassaforte. Si può aprire con la chiave (è necessaria tuttavia una Prova di Capacità in "aprire serrature/disattivare trappole", perché la serratura è arrugginita). La cassapanca è assicurata da un dispositivo a trappola, che però è ormai fuori uso.

Contenuto della cassapanca: corpetto di cuoio (peso: 180/prezzo: 120 Ducati d'argento), calzoni lunghi (peso 20/prezzo: 15 Duc.), lussuoso grappino con cintura (peso:90/prezzo:150 Duc.), piccola zanna d'avorio di un elefante (peso: 120/prezzo: 250 Duc.). La zanna è cava e contiene due carte nautiche. Una mostra un'isola sconosciuta ("Isola dei Risso"), l'altra il Mare del Sud con la posizione dell'isola e altre isole.

3 Stazione di comando, ponte 4, centro dello scafo

Informazioni generali:

Questo locale si può raggiungere dalla metà del ponte 4, oppure passando dalla cabina del capitano (2). La porta che dà sul ponte è aperta, branchi di piccoli pesci guizzano tutt'intorno.

Informazioni particolari:

Nel soffitto del locale c'è il portello di poppa, e nel mezzo si trova il timone, che veniva manovrato da un podio. Il timoniere, stando in piedi sul podio, poteva muovere la barra girando una grande ruota; stava così in alto da poter comodamente dominare il ponte. Nei tre campi del locale regna un "disordine scarso". Alla parete rivolta a poppa c'è un armadio.

Informazioni riservate al Narratore:

Nel campo di mezzo un ritrovamento casuale. L'armadio della parete posteriore è chiuso a chiave e può essere aperto solo con un attrezzo (un piccone o simili) e superando una Prova di Forza e una di Abilità. Si tratta dell'armadio dove sono tenute le armi di bordo.

Contenuto:

4 sciabole da arrembaggio (peso: 70/prezzo: 45)
3 spadini (peso: 40/prezzo: 50)
5 arpioni di ferro (peso: 100/prezzo: 30)
7 stiletti (peso: 20/prezzo: 20)
12 coltelli (peso: 10/prezzo:5)
12 caviglie (peso: 30/prezzo: 2)
1 piccone (peso: 110/prezzo: 20)
1 balestra (peso: 200/prezzo: 125)
20 dardi da balestra (peso: 80/prezzo:10)

4 Castello di prua, ponte 4, prua

Informazioni generali:

La maniera più semplice per arrivare in questa

Zona è passare dal portello della prua (ponte 5, solo di poco sott'acqua), ma ci si può arrivare passando dal ponte 4 attraverso una porta. La porta è chiusa a chiave. Per aprirla è necessario superare una Prova di Capacità in "aprire serrature".

Informazioni particolari:
Si tratta di un locale alto 2,5 m e lungo 5 m. Partendo da poppa è suddiviso in due campi e 1 campo incompleto, che in questa successione presentano un disordine "grande", "notevole" e "scarso". Davanti alla parete verso poppa ci sono 6 fusti. Nel campo di mezzo e in quello davanti ci sono delle pertiche in parte spezzate.

Informazioni riservate al Narratore:

Nel cassero di prua dell'*Hedonia* venivano custoditi pezzi di ricambio navali e vele di riserva. Se esce 1-2 sul D6, le stanghe (in numero di 2D6+2, ognuna lunga 3 m e del diametro di 8 cm) sono talmente marcite che non sono più in grado di reggere a carichi di una certa consistenza.

Nei 6 fusti ci sono le vele di riserva, avvolte in tele cerate. Un fusto pesa 3000 once e contiene un telo di lino di m6 x 4 nonché un ago per cucire le vele e dello spago. Per recuperarli sono necessari complessivamente 50 Punti di Forza e una Prova di Abilità riuscita per ogni persona che armeggia intorno al fusto, in caso contrario si verificano dei piccoli incidenti (contusioni con 1D6 PFer).

Il Narratore lancia il D6 per ogni fusto riportato a galla; se esce 4-6, il contenuto è inutilizzabile.

5 Cabina passeggeri, ponte 3, poppa

Informazioni generali:
Si accede a questa Zona passando da una porta nella parete che la separa dalla Zona 6. La porta è chiusa a chiave; è necessario superare una Prova di Capacità in "aprire serrature".

Informazioni particolari:
È una cabina più spaziosa della maggior parte delle altre a bordo (alta quasi 3 m, lunga 8 m). Sulle pareti laterali ci sono rispettivamente tre cuccette. Le cuccette si trovano nei tre campi di dietro, in cui regna un "disordine notevole", mentre nel campo anteriore il disordine è solo "scarso". Nel campo più indietro (in fondo) accanto a una cuccetta c'è un comò con tre cassetti, quasi intatto. Nel secondo e nel terzo campo a partire dal fondo ci sono due scheletri. Sotto il soffitto galleggia una fiala trasparente sigillata (peso: 20) con un sedimento scuro.

Informazioni riservate al Narratore:

Nel campo più vicino alla poppa, più in fondo, si era stabilito il medico di bordo, visto che sulla nave c'erano solo 5 passeggeri. Il cassetto di mezzo (che si può aprire senza problemi) contiene la cassetta delle medicine del dottore (1000 once). È impossibile aprirla sott'acqua; contiene: una bottiglietta bianca, una verde e una marrone (bianco: Zenzero - 3 applicazioni; verde: pozione curativa - 3 dosi; marrone: Mandragora - 1 dose) e, avvolti in un panno impermeabile, 3 boccioli di Kajubo. La fiala contiene Loto nero; il più piccolo dei due scheletri, il più vicino alla porta, ha un anello d'oro all'osso di un dito (peso: 1/ prezzo: 100 Ducati d'argento).

6 Cabina dell'equipaggio, ponte 3, centro dello scafo

Informazioni generali:
Vi si accede passando dalla botola (B). Nelle pareti verso poppa e verso prua ci sono rispettivamente due porte. Quella verso prua è aperta, l'altra chiusa a chiave.

Informazioni particolari:
Un locale alto 2 m, lungo 12. Nei sei campi il disordine è "scarso". Alle pareti e all'albero maestro sono fissate delle amache, nei due campi posteriori ci sono 4 fusti.

Informazioni riservate al Narratore:

Nei due campi dietro e in quello davanti si hanno Ritrovamenti casuali. Esiste la possibilità che i palombari si impiglino nelle amache. Chi non supera una Prova di Capacità in "nuotare" -5, rimane impigliato tra le corde e si può liberare solo superando una Prova d'Abilità o con un'arma molto tagliente (e comunque perde 4 Scontri di tempo). Nei fusti ci sono biscotti e carne salata - ma è tutto putrefatto.

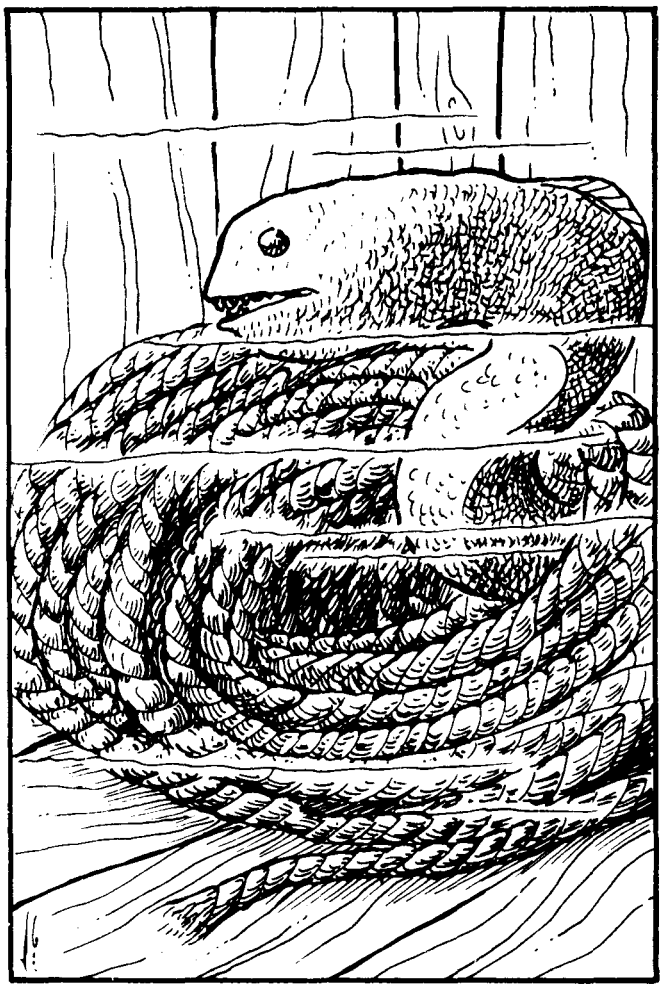
7 Cabina dell'ancora, ponte 3, prua

Informazioni generali:
Vi si può accedere passando dalla porta aperta della Zona 6.

Informazioni particolari:
Nel locale, lungo 4 m e alto 2 m, c'è in tutti e due i campi un "disordine notevole". Nel campo davanti c'è un grosso rotolo di corda. Attraverso un'apertura nello scafo, la fune conduce all'esterno. Dietro la porta c'è una grande cassa di legno.

Informazioni riservate al Narratore:

Il campo anteriore nasconde un Ritrovamento casuale, ma anche un pericolo. Un'Anguilla elettrica ha scelto il rotolo di corda come sua dimora e manda una scarica elettrica appena un Personaggio entra nel campo. La scarica procura 1D6+2 PFer, e inoltre è necessaria una Prova di Forza per stabilire se lo sfortunato resterà o meno immobilizzato per 5 Scontri a causa dell'effetto dello shock. I punteggi di Forza e Abilità di chi viene colpito si riducono in ogni caso di 3 per un Turno di gioco. Forti scossoni, oppure un urlo, mettono in fuga l'anguilla.



Ecco il punteggio dell'Anguilla elettrica:

Coraggio	8	Attacco	8
Energia Vitale	6	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+2
Velocità	2	Resistenza	15

Classe 6

La cassa di legno si può aprire facilmente; apparteneva al carpentiere di bordo e contiene i seguenti attrezzi:
1 martello (peso: 40)
1 sega (peso: 45)
1 ago da vela (peso: 2)
1 morsetto (peso: 5)
1 cassetta con 100 chiodi (peso: 60)
1 pialla (peso: 25)
2 paranchini (peso: 120 l'uno)
5 m di gomena

8 Magazzino, ponte 2, poppa

Informazioni generali:
Si può raggiungere dalla Zona 9 attraverso un'apertura nella parete.

Informazioni particolari:
Si tratta di un locale lungo 8 m e alto 2 m adibito al deposito di merci. Nei quattro campi regna un "disordine notevole". Procedendo da poppa verso prora nei campi ci sono: 4 fusti e una cassetta; 3 fusti; una cassetta e 2 sacche da marinaio; un grosso rotolo di stoffa lungo 0,5 m.

Informazioni riservate al Narratore:

Se un palombaro prende in mano o tocca il rotolo, da ognuna delle due aperture esce una Murena.

La Murena ha il seguente punteggio:

Coraggio	12	Attacco	10
Energia Vitale	8	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+3
Velocità	4	Resistenza	30

Classe 8

Il rotolo è un tappeto prezioso avvolto in un panno impermeabile, ma purtroppo è completamente rovinato. Anche il contenuto delle sacche è danneggiato dall'acqua marina.
4 dei 7 fusti contengono tela pregiata, avvolta in pergamena impermeabile, la cui consistenza è sufficiente per farne delle vele. In ogni fusto ci sono 5 x 4 m di tela intatta. Gli altri fusti contengono sale, pece e chiodi e pesano 3000 once, mentre i 4 fusti con la tela pesano solo 1000 once. Nelle casse ci sono pelli d'animale e seta (ma è tutto imputridito); ogni cassa pesa 1500 once.
Nei due campi di mezzo si ha un Ritrovamento casuale per campo.

9 Magazzino dell'equipaggio, ponte 2, centro dello scafo

Informazioni generali:
Si accede a questa Zona passando dal boccaporto; aperture si trovano sulle pareti verso prua e verso poppa (verso le Zone 8 e 10).

Informazioni particolari:
È un locale alto 2 m e lungo 8 m; nei 4 campi centrali c'è "disordine notevole", in quello di dietro il disordine è "grande", e in quello davanti "scarso". In ognuno dei tre campi di dietro si vedono 3 fusti.

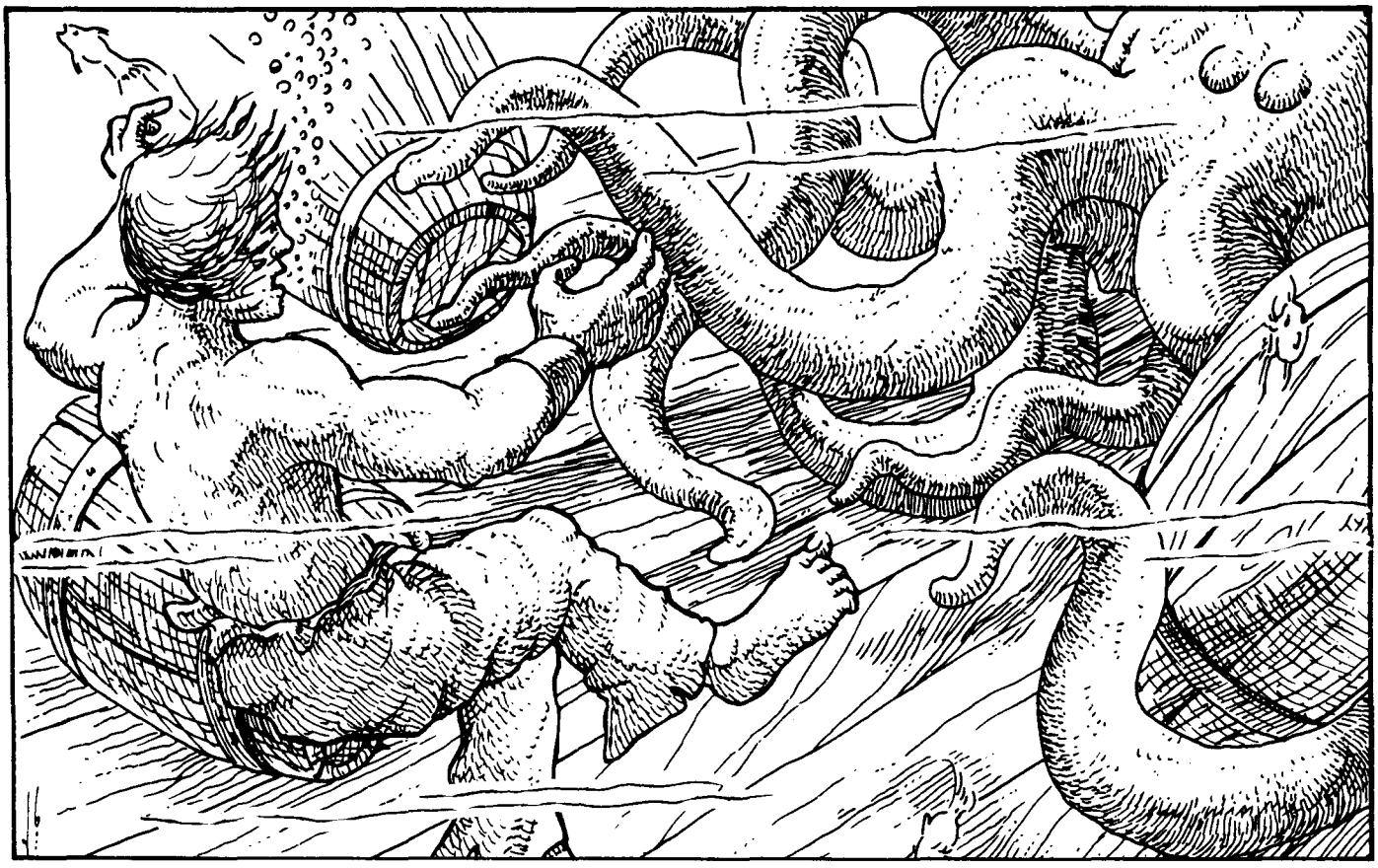
Informazioni riservate al Narratore:
Tra i fusti dell'area in fondo si è sistemato un Oktopus. Se si ispezionano i fusti, esce e difende il suo territorio.

Ecco il suo punteggio:

Coraggio	10	Attacco	8
Energia Vitale	30	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+2 (*braccio*)
Velocità	2	Resistenza	40

Classe 25

I fusti contengono viveri, acqua dolce, olio, vino e grasso. Alcuni sono rotti, e il contenuto di tutti gli altri è comunque deteriorato. Nel campo anteriore, oltre a tre scheletri, si ha un Ritrovamento casuale.



10 Magazzino, ponte 2, prua

Informazioni generali:
Vi si accede passando dall'apertura nella parete (Zona 9).

Informazioni particolari:
È un locale di 4 m di lunghezza e 2 m di altezza. In entrambi i campi c'è "grande disordine". Ci sono rotoli di corda e tre fusti rotti.

Informazioni riservate al Narratore:
Il campo in fondo riserva un Ritrovamento casuale. Per il resto qui non c'è niente di valore.

11 Stiva, ponte 1, poppa

Informazioni generali:
Raggiungibile dall'apertura nella parete verso la Zona 12.

Informazioni particolari:
Locale di 8 m di lunghezza e 2 di altezza; nei due campi parziali e nei 4 campi interi c'è "disordine scarso". Incrostazioni di vegetazione e molluschi all'interno.

Informazioni riservate al Narratore:
Il campo più in fondo (non parziale) riserva un Ritrovamento casuale. Probabilità di un Incontro casuale: 1 sul D6. Lanciare il dado sulla tabella "Tabella degli Incontri: fondale marino/ banco corallino". (In questa Zona non ci sono Ostriche Giganti, lanciare un'altra volta il dado.)

12 Stiva, ponte 1, centro dello scafo

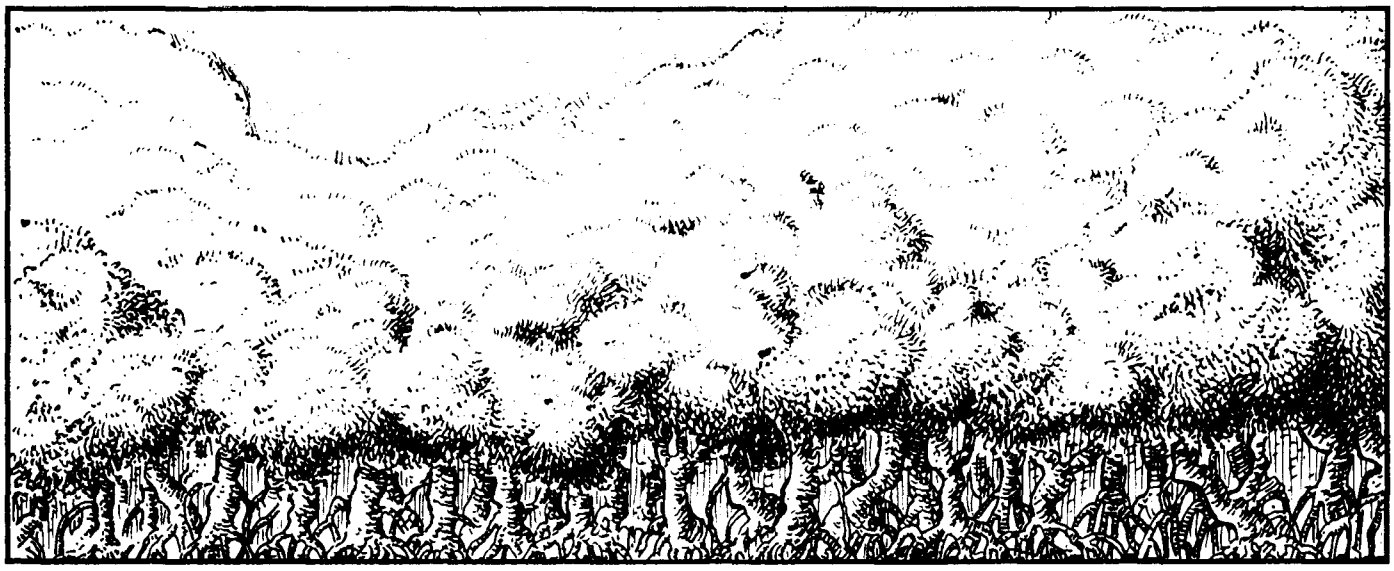
Informazioni generali:
Vi si accede dal boccaporto. C'è un'apertura sulla parete divisoria posteriore verso la Zona 11 e una falla verso la Zona 13.

Informazioni particolari:
8 metri di lunghezza, 2 di altezza. Incrostazioni di vegetazione e crostacei, nonché pesci. Nei 4 campi c'è un "disordine notevole". La vegetazione acquatica richiede 3 Scontri per 2 m d'immersione.

Informazioni riservate al Narratore:
Tutti e due i campi dietro riservano un Ritrovamento casuale. La probabilità di un Incontro casuale è di 1-4 sul D6 (in questa Zona non ci sono Ostriche Giganti, lanciare un'altra volta il dado).

13 Ponte 1, prua

Falla di circa m 3x2 nella fiancata. I palombari possono entrare o uscire dal relitto passando di qui. Fuori, sulla barriera corallina, si ha in ogni caso un Incontro casuale della "Tabella degli Incontri: fondale marino/banco corallino".



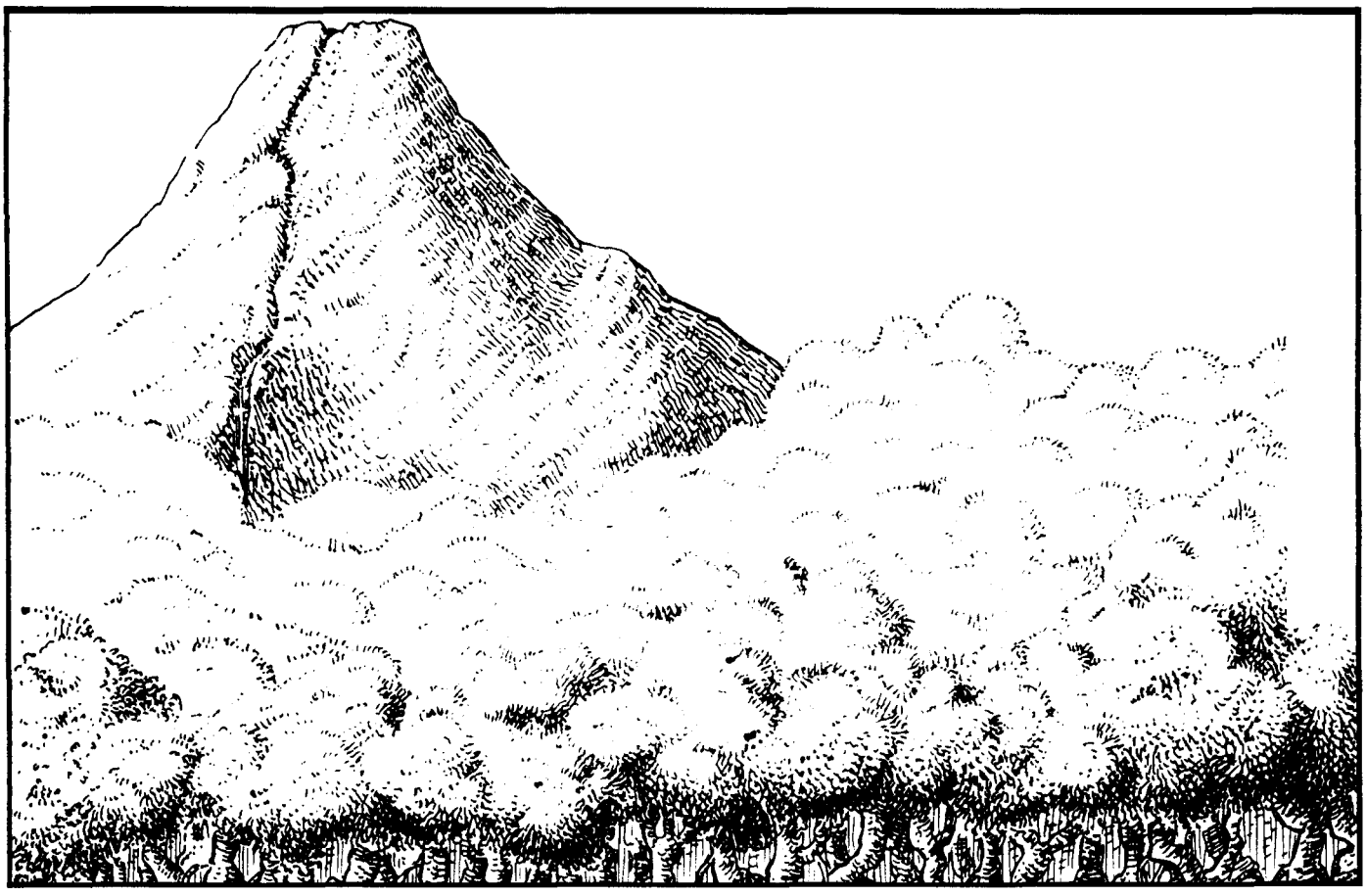
6. La fine dell'avventura

Per portare gli avvenimenti di questo volume ad una conclusione accettabile per i Personaggi, bisogna che si verifichino determinate condizioni.
Lo scopo principale della spedizione, di scoprire cioè qualche notizia riguardo ai Risso, può a rigore considerarsi raggiunto solo se i Personaggi hanno scoperto le carte nautiche nella cabina del Capitano. In ogni caso, sia che ciò sia avvenuto o meno, i Personaggi devono poi riuscire a lasciare l'Isola dei Pericoli.
Ciò è però possibile solo se la *Korisande* viene disincagliata e messa in condizione di prendere nuovamente il largo. La nave si disincaglia con l'aiuto delle canoe. Sono necessarie almeno 5 canoe, ognuna delle quali con 6 uomini, per rimorchiare la nave al largo (come rematori sono indispensabili degli indigeni).
Per renderla nuovamente in grado di navigare, bisogna provvederla di un nuovo albero (non è difficile ricavarlo da una pianta giovane, se uno dei carpentieri marittimi - Belfedor o Gerulf - è rimasto in vita) e di nuove vele (100 metri quadrati di superficie), che devono essere recuperate dall'*Hedonia* (vanno bene sia vele di riserva che stoffe).

Comunque per i nostri amici sarebbe fondamentale avere a disposizione le carte nautiche della cabina del capitano; una è la carta del Mare del Sud con un gran numero di isole sconosciute, sull'altra è riportata una sola isola, sulla quale vivono i Risso. Con queste due carte lo scopo dell'avventura può dirsi pienamente raggiunto.
D'altra parte, però, l'avventura può considerarsi conclusa anche se i Personaggi non riescono a realizzare tutte e tre le condizioni necessarie. Per ognuna delle tre condizioni realizzate, il Narratore distribuirà i seguenti PAvv:

1. 100 PAvv se la *Korisande* viene disincagliata.
2. 100 PAvv se la *Korisande* viene messa in condizione di navigare.
3. 100 PAvv se vengono trovate le due carte nautiche.

Inoltre ci sono altri PAvv se si ha la meglio su dei mostri. Per quanto riguarda l'aspetto economico, i Personaggi possono tenersi il 50% dei tesori - l'altra metà va ai membri dell'equipaggio della *Korisande*. Per una carta dell'Isola dei Pericoli Mizirione III paga da 500 a 100 Ducati d'argento, a seconda del suo grado di corrispondenza alla realtà (che viene stabilito dal Narratore).



Appendice

Nuovi mostri

La Medusa di Fuoco

Dei molti tipi di medusa che popolano i mari che circondano Atlantide, la Medusa di Fuoco è una delle più belle... e pericolose! Ha un ombrello a forma di campana, rosso luminescente, che può misurare fino a 0,5 m di diametro, e lunghi tentacoli filamentosi. È estremamente rapace e si ciba di pesci piccoli, ma il veleno delle sue vesciche urticanti può diventare pericoloso anche per l'uomo. Brucia come fiamma e produce forti ustioni - da cui anche il nome di questa creatura marina.
Particolarità: Se un nuotatore o un palombaro si avvicina fino a una distanza di 4 m dalla Medusa di Fuoco, questa lo attacca. Superando una Prova di Abilità -2 si riesce a scansarla; se la prova fallisce, il malcapitato viene a contatto con la Medusa di Fuoco e deve subire 1D6+2 PFer. Il veleno irritante della medusa agisce solo contro PPro 0; ma uccidere l'animale è molto più difficile di quanto si creda.

La Medusa di Fuoco ha il seguente punteggio:

Coraggio	10	Attacco	11
Energia Vitale	20	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+2
Velocità	1	Resistenza	20

Classe 7

L'Oktopus

L'Oktopus, o polipo, è il tipo più diffuso di calamaro. È caratterizzato dai suoi otto tentacoli guarniti da una doppia fila di ventose e da un'apertura imbutiforme sulla testa, attraverso la quale viene espulsa l'acqua. L'Oktopus può compiere in questo modo dei movimenti a contraccolpo all'indietro, che gli permettono una notevole velocità. Contrariamente ai suoi parenti più grandi e assai più pericolosi, il Calamaro Gigante e il Kraken, l'Oktopus vive prevalentemente in caverne sottomarine, banchi corallini e scogliere. Può raggiungere i 2 m di diametro, i tentacoli possono avere una lunghezza massima di 1,5 m.

Particolarità: L'Oktopus ha un solo Attacco per Scontro, il che significa che può usare solo un braccio per ogni Scontro, che produce 1D6+2 PImp. Un Personaggio che venga attaccato da un tentacolo può sfuggirlo con una Parata riuscita (ParR). Se il Personaggio viene afferrato, può staccare i tentacoli; un tentacolo si considera staccato con 3 PImp. Il corpo sensibile dell'Oktopus può assorbire solo 6 PImp, però sott'acqua ogni avversario deve vedersela dapprima con gli 8 tentacoli.
Se l'Oktopus fiuta il pericolo, emette un fiotto d'inchiostro nel quale si nasconde.

L'Oktopus ha il seguente punteggio:

Coraggio	10	Attacco	8
Energia Vitale	30	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+2 (*tentacolo*)
Velocità	3	Resistenza	40

Classe 25

Il Riccio Marino Frecciaiolo

Un abitante del mare spinoso ed estremamente affascinante è il Riccio Frecciaiolo. Questo animale, che raggiunge una dimensione massima di solo 0,2 m, vive di preferenza nelle acque poco profonde in prossimità della costa, su scogliere o banchi corallini. In zone più fredde è quasi impossibile trovarlo. Il Riccio Frecciaiolo si distingue dal suo parente, il comune riccio di mare per una particolarità che lo ha reso famoso quanto pericoloso. È capace di lanciare, a breve distanza di tempo uno dall'altro, alcuni dei suoi aculei lunghi circa 5 cm. Gli scienziati di Atlantide non sono ancora riusciti ad appurare a cosa sia dovuto questo effetto. Chi si avvicina troppo al Riccio Frecciaiolo (meno di 1 m di distanza) viene colpito dagli aculei. L'animale può lanciare 1D6 aculei (un aculeo per Scontro). La probabilità di colpire di un aculeo è automaticamente di 1-3 sul D6, se si tocca l'animale addirittura di 1-4; un aculeo procura 1D6-1PImp.

Un Riccio Frecciaiolo ha il seguente punteggio:

Coraggio	–	Attacco	1D6 (*ogni Scontro*)
Energia Vitale	5	Parata	–
Protezione	2	Impatto	1D6-1 (*per aculeo*)
Velocità	–	Resistenza	–

Classe 3

L'Ostrica Gigante

Si tratta di un'ostrica gigantesca, fino a 2 m di diametro, con il guscio estremamente resistente. Il muscolo costrittore possiede una forza enorme; non si riesce ad aprire la conchiglia chiusa nemmeno con un piccone. I racconti secondo cui l'Ostrica Gigante si mette in agguato di animali marini di grandi dimensioni, o addirittura serri tra le sue valve esseri umani, appartengono al repertorio delle fantasie degli uomini di mare, visto che in realtà l'animale si nutre di plancton e piccole particelle. Quello che è vero è che talvolta racchiude delle perle, e se quest'ultime vengono prelevate senza precauzioni può benissimo accadere che un palombaro imprudente rimanga intrappolato e muoia. L'Ostrica Gigante vive nei mari meridionali; oltre alle perle, anche la madreperla delle valve è una merce molto richiesta. Se esce 1-2 sul D6, le Ostriche Giganti contengono perle, che tuttavia non sono visibili. Bisogna dunque cercare dentro l'ostrica.
Se si tocca l'interno della conchiglia e le valve si serrano, superando una Prova d'Abilità ci si salva dal venir intrappolati. Se qualcuno è rimasto impigliato nella morsa può svincolarsi solo superando una Prova di Forza +5, oppure amputando in fretta la parte rimasta intrappolata.

L'Ostrica Gigante ha il seguente punteggio:

Coraggio	–	Attacco	*(se toccata si chiude con 1-2 sul D6)*
Energia Vitale	30	Parata	–
Protezione	6	Impatto	–
Velocità	–	Resistenza	–

Classe 8

Il Granchio Sforbiciante

Un granchio di piccole dimensioni che abita il fondale marino in prossimità della costa. Ama anche trattenersi nei banchi corallini. L'animale, che raggiunge una dimensione massima di 0,5 m, è provvisto di due potenti forbici, con le quali taglia i crostacei di cui si nutre. I Granchi Sforbicianti non sono aggressivi, ma se vengono disturbati sanno dire la loro.
Se li si tocca o ci si avvicina a meno di 1 m di distanza, il Granchio Sforbiciante si considera stanato e attacca. Superando una Prova di Abilità - 3 si può evitare di essere attaccati, altrimenti bisogna parare.

Ecco il punteggio del Granchio Sforbiciante:

Coraggio	8	Attacco	8
Energia Vitale	5	Parata	4
Protezione	4	Impatto	1D6-1
Velocità	1	Resistenza	25

Classe 3

Il Pescecane Striato

Si tratta di un cugino più piccolo del temuto pescecane-tigre, che rende i mari del sud di Atlantide poco sicuri. Mentre lo squalo-tigre arriva fino a 6 m di lunghezza e preferisce il mare aperto, il Pescecane Striato, lungo solo 2 m, si fa vedere spesso in prossimità della costa e soprattutto in acque poco profonde o vicino a scogliere. Il Pescecane Striato non è pericoloso come il suo parente più grosso, ma è pur sempre un pesce da preda vorace, che per il suo comportamento aggressivo può diventare pericoloso anche per l'uomo. I suoi punteggi di Coraggio e di Attacco sono superiori alla media di quelli di un pesce predatore.

Ecco il suo punteggio:

Coraggio	13	Attacco	12
Energia Vitale	15	Parata	0
Protezione	0	Impatto	1D6+4
Velocità	7	Resistenza	45

Classe 16

Il Mostro della Palude

Uno dei mostri più singolari in cui i Personaggi si siano mai imbattuti. Finora il Mostro della Palude è stato visto solo sulla piccola Isola dei Pericoli, a circa 1500 chilometri a sud di Atlantide. Lì ha terrorizzato una piccola tribù di indigeni, che non sapeva come difendersi. Da dove il mostro sia venuto o come sia nato, se sia un essere vivo o non-morto, se possieda intelligenza, istinti o sentimenti oppure non abbia niente di tutto ciò, nessuno è in grado di dirlo. Rimane il fatto che dimora nelle paludi meridionali dell'isola vulcanica, emerge per lo più di notte dalle gorgoglianti profondità, e compie le sue malefatte sull'isola, lasciando una scia puzzolente e vischiosa.
Il Mostro della Palude è alto circa 3,5 m ed ha una conformazione umanoide - quindi 2 gambe, 2 braccia, torso e testa. Sembra composto di sostanze organiche putrefatte: rami morti, fogliame marcito, gambi di piante ammuffiti, funghi limacciosi, tenuti assieme da fango e putridume maleodoranti.

Particolarità: Il Mostro della Palude è praticamente invulnerabile. Contro di lui le solite armi possono ben poco, e lo stesso vale per le formule magiche. Una soluzione sarebbe forse quella di farlo asciugare o congelare, ma finché mancheranno i mezzi per raggiungere questo scopo bisognerà combattere alla vecchia maniera. Il Mostro della Palude combatte normalmente e attacca sempre per primo; ma quando deve subire almeno 10 PImp in uno Scontro (si possono sommare insieme i risultati di più avversari!), questi vengono detratti dai suoi PV. In questo preciso istante si stacca da lui un piccolo Mostro della Palude con punteggio ridotto. Sono complessivamente possibili 9 mostri filiali, dopo di che il Mostro della Palude originario ha lo stesso punteggio di un mostro piccolo. I mostri piccoli combattono come il grande; gli si devono procurare contemporaneamente almeno 5 PImp per Scontro, che poi vengono detratti dai PV. Se i PV dei mostri filiali scendono a 0, si disfano e si ritirano nella palude con una puzza nauseabonda.

Il Mostro della Palude ha il seguente punteggio:

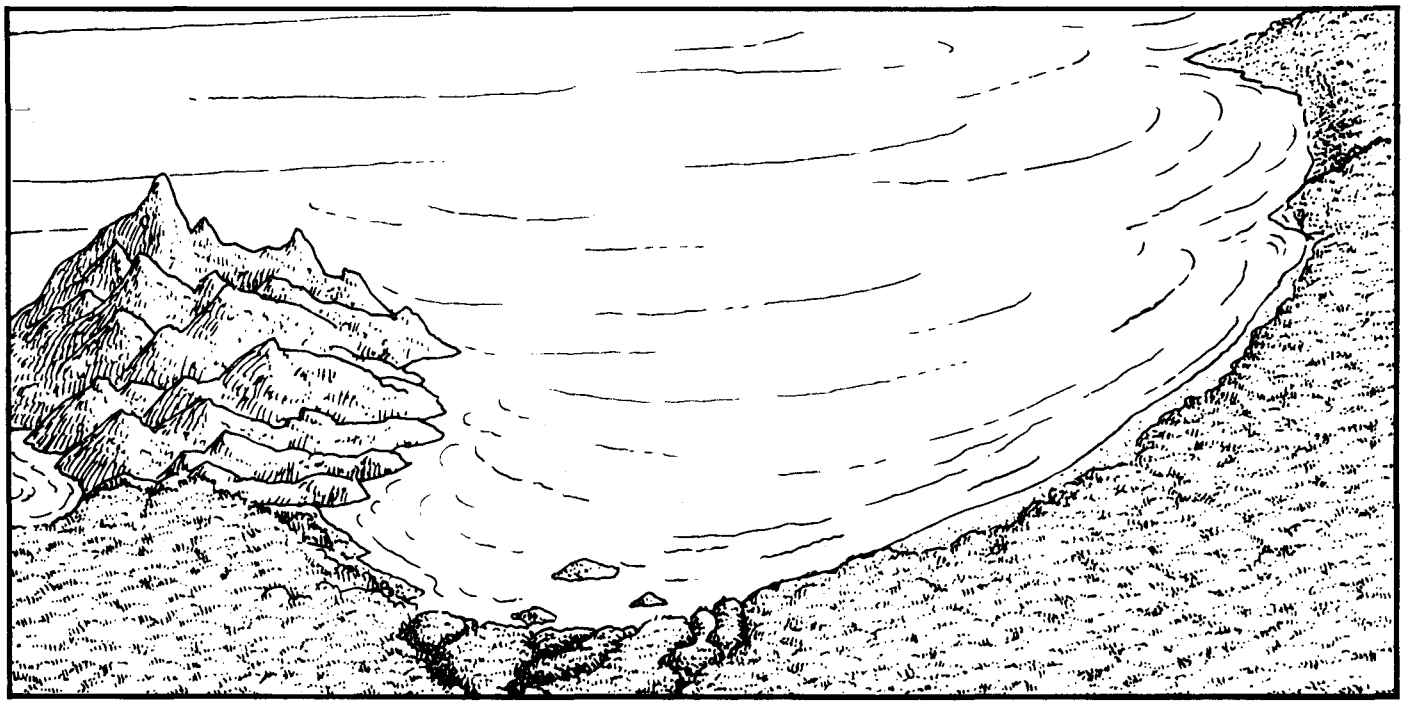
Coraggio	–	Attacco	10
Energia Vitale	100	Parata	10
Protezione	0	Impatto	2D6
Velocità	3	Resistenza	1000

Classe 100

Un mostro filiale ha il seguente punteggio:

Coraggio	–	Attacco	5
Energia Vitale	10	Parata	5
Protezione	0	Impatto	1D6
Velocità	3	Resistenza	1000

Classe 10



Tabelle

Tabelle per la sezione "La spedizione verso l'ignoto"

Elenco promemoria per il Narratore

Pratiche quotidiane
Lanciare il dado per determinare la direzione iniziale del vento (soltanto il primo giorno)
Lanciare il dado per determinare la condizione meteorologica
Lanciare il dado per stabilire la direzione del vento
Stabilire il numero degli avvenimenti della giornata
Stabilire gli avvenimenti
Giocare gli avvenimenti
Determinare la distanza coperta dalla nave
Determinare la nuova posizione della nave

Frequenza degli avvenimenti

D6	Numero/Avvenimenti
1-2	1
3-4	2
5-6	3

Tabella degli avvenimenti

2D6	Avvenimento
2	Ammutinamento
3	Furto tra i membri dell'equipaggio (lanciare il dado per stabilire chi è il ladro, chi il derubato e l'oggetto sottratto)
4	Il capitano Zenkauskas si ubriaca
5	Un membro dell'equipaggio racconta delle storie
6	Litigio (stabilire con il dado se avviene tra i membri dell'equipaggio o tra questi ultimi e i Personaggi)
7	Nessun avvenimento di rilievo
8	Gioco (determinare quale con il dado)
9	Incontro con pescecani, razze o delfini
10	Furto (ne è vittima un Personaggio, stabilire al dado il ladro e l'oggetto rubato)
11	Incontro con il Calamaro Gigante
12	Sabotaggio a bordo

Tabella dei venti n.1

D20	Direzione del vento			
1-9	Ovest			
10-12	Sud-Ovest		NO NE	
13-14	Sud-Est	O		E
15	Est			
16-17	Nord-Est		SO SE	
18-20	Nord-Ovest			

Tabella dei venti n.2

(Cambiamenti di direzione del vento)

D6	Direzione del vento
1-4	Costante ↗
5	Cambia di 60° in senso orario
6	Cambia di 60° in senso antiorario

Tabella dei venti n.3

D20	Forza del vento
1-5	Bonaccia (forza 0)
6-13	Vento moderato (forza 1-2)
14-17	Vento sostenuto (forza 3-5)
18-19	Vento forte (forza 6-8)
20	Burrasca (forza 9 e oltre)

Rosa delle vele

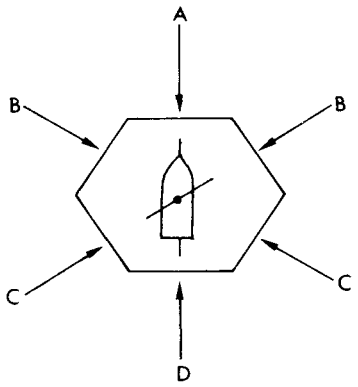


Tabella meteorologica

D20	Condizione meteorologica	Visibilità
1	Nebbia	50-100 m
2-3	Foschia	100-300 m
4-6	Forti precipitazioni	500-2000 m
7-10	Precipitazioni scarse	2-5 km
11-15	Cielo nuvoloso	5-15 km
16-20	Sereno/di giorno sole	10-25 km

Modificatori di lancio del dado per la tabella meteorologica:

mattino:	- 2
mezzogiorno:	+ 2
pomeriggio:	+ 3
sera:	- 1
notte:	- 1

Distanze coperte

nodi	metri per ½ Turno	metri per Turno	km per ora	km 4 ore	km 24 ore
1	75	150	2	8	50
2	150	300	4	17	100
3	225	450	6	25	150
4	300	600	8	33	200
5	375	750	10	42	250
6	450	900	12	50	300
7	525	1050	14	58	350
8	600	1200	16	67	400
9	675	1350	18	75	450
10	750	1500	20	83	500

Movimenti navali strategici della *Korisande*

Forza del vento	Posizione rispetto al vento			
	A	B	C	D
Bonaccia	0	0	0	0
Vento moderato	1	2	3	3
Vento sostenuto	2	4	6	5
Vento forte	3	5	9	7
Burrasca	*	*	*	10

* In questa direzione non è possibile muoversi.

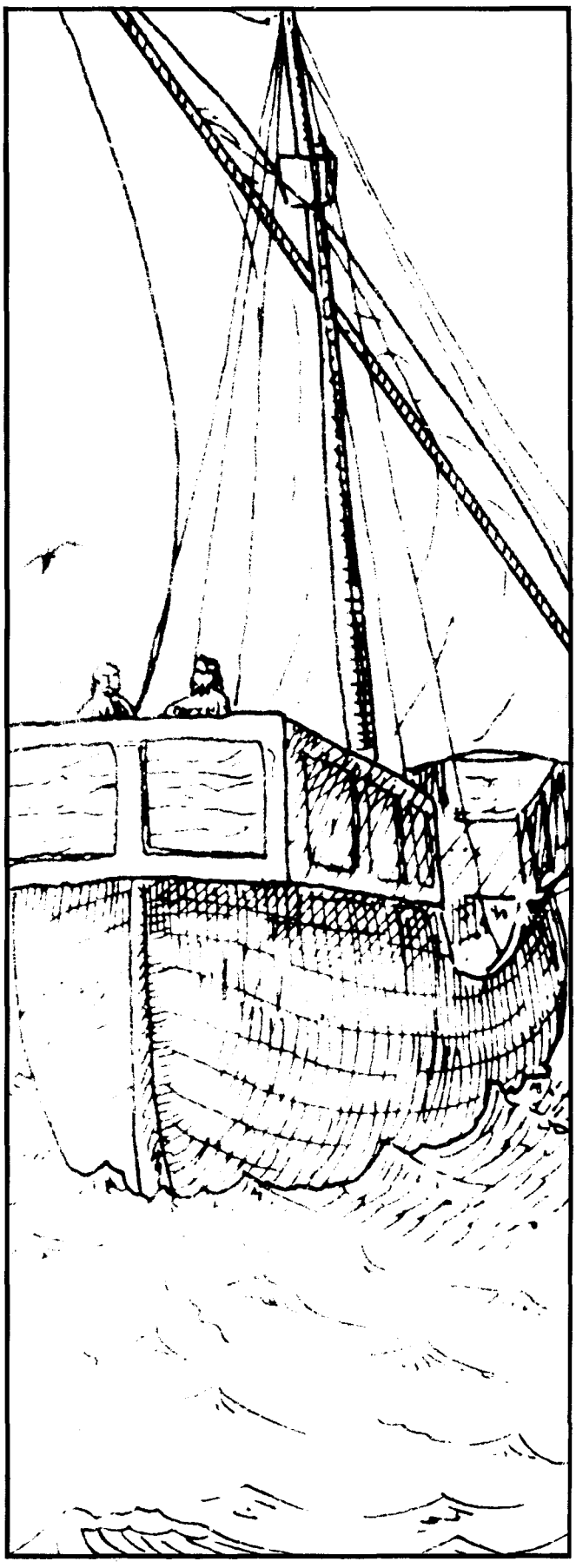


Tabella degli avvenimenti "Sargasso"

1 *Bottiglia galleggiante.* La bottiglia contiene la carta di un'isola dominata da un vulcano. Si tratta dell'isola da cui sono stati espulsi i Risso.

2 *Fusto galleggiante.* Contenuto: biscotti putrefatti.

3 *Incontro.* 2D6 gabbiani Sargasso attaccano la *Korisande.*
Punteggio: Cor 12, PV 4, PPro 1, Abi 30/1, PAtt 13, PPar 4, PImp 1D6-1, Res 50, Classe 5.

4 *Incontro.* Vermi trivellatori sulla nave. Il lato destro dello scafo viene aggredito appena sotto la linea d'immersione da 11 vermi trivellatori (lunghi 50 cm), che mangiano il legno perforando le assi. Uno di loro ha già fatto un buco, gli altri lo seguono a distanza di 6 Scontri. Da bordo solo due uomini possono cacciare via i vermi con armi affilate o pertiche (PV 3, Classe 1, per colpire è necessaria una Prova d'Abilità +2). Se i Personaggi o membri dell'equipaggio si tuffano nell'acqua coperta da alghe per combattere lì i vermi (senza Prova di Abilità), vengono attaccati da una razza echinoderma (Cor 12, PV 25, PPro 0, PAtt 9, PPar 0, PImp 1D6 - dopo che ha colpito 3 volte l'avversario muore avvelenato, Classe 29). Più di 5 fori nello scafo mettono in pericolo la nave!

5 *Polena galleggiante.* Raffigura una pantera di legno pronta a spiccare un balzo digrignando i denti. Il capitano Zenkauskas riconosce nella pantera la polena della nave pirata "Leander" di Brabak, dispersa da molto tempo, e la vuole assolutamente recuperare. Gli occhi della pantera sono di vetro nero e possono essere venduti in qualsiasi porto al prezzo di 10 Ducati, ma il capitano vuole lasciare intatta la figura e tenerla.

6 *Imbarcazione a remi abbandonata.* La barca è già così marcia, che chi non supera una Prova d'Abilità rompe il fondo e la fa colare a picco. A prua è nascosta una cassettina che contiene un anello con rubino (valore 20 Corone + valore della pietra preziosa).

Tabelle per la sezione "Il relitto dell'Hedonia"

Ritrovamenti nel relitto

2D6	Numero	Oggetto	
2	1	Boccetta	(D6: 1-4 pozione curativa [3 dosi]; 5 Elisir di Fascino; 6 Atanax) Peso: 10
3	1	Cofanetto	(D6: 1-2 belletti; 3-4 balsamo dell'armaiolo; 5 veleno del terrore; 6 Gonede) Peso: 5
4	1	Anfora	(D6: 1-2 vino; 3-4 olio; 5 sego; 6 pece) Peso: 140
5	1	Borsa di pelle	(D6: 1-2 biglie di vetro; 3-4 tabacco da masticare; 5-6 viveri putrefatti) Peso: 20
6	D6	Posate	(D6: 1-5 peltro [valore 2 Duc. per pezzo]; 6 argento [valore 1 Corona]) Peso: 3 per pezzo
7	1	Pezzo di legno	(D6: 1-3 asse, peso: 50-500; 4-5 pertica, peso: 50-200; 6 chiodi da rivestimento, peso: 30)
8	1	Corda	(D6: 1-3 10 m di fune, peso: 45; 4-6 6 m di gomena, peso: 300)
9	1	Attrezzo	(D6: 1 martello, peso: 40; 2 sega, peso: 45; 3 sbarra di ferro, peso: 85; 4 due dozzine di chiodi di ferro, peso: 20; 5 una dozzina di chiodi da roccia, peso: 60; 6 sestante, peso: 30, valore: 35 Ducati)
10	1	Arma	(D6: 1-2 stiletto, peso: 20; 3-4 accetta, peso: 60; 5 daga da arrembaggio, peso: 70; 6 arpione di ferro [1D6+4], peso: 100)
11	D20	Monete	(D6: 1-2 Corone/3-5 Ducati d'argento/6 Talleri)
12	1	Gioiello con pietra	(Valore: vedi tabella nell'*Introduzione all'Avventura Fantastica*, peso: 10 + carato)

Come si usa la tabella:
Un oggetto viene trovato solo quando è stato cercato in tutto il campo nel quale si trova. Se si tratta di materiale organico (legno, corda, stoffa, pelle) bisogna lanciare un'altra volta il dado (dopo che l'oggetto è stato riportato a galla) per stabilire se l'acqua marina lo ha rovinato. Se esce 1-3, è inservibile! Ciò vale anche per i manici di armi o attrezzi.

Tabella degli Incontri fondale marino/banco corallino

D6	Numero	Mostro/Avvenimento	Attacca se esce (D6)
1	1	Ostrica Gigante	–
2	1	Granchio Sforbiciante	–
3	1	Riccio Frecciaiolo	–
4	1	Anguilla Elettrica	1-3
5	1	Murena	1-5
6	1	Pescecane Striato	1-5

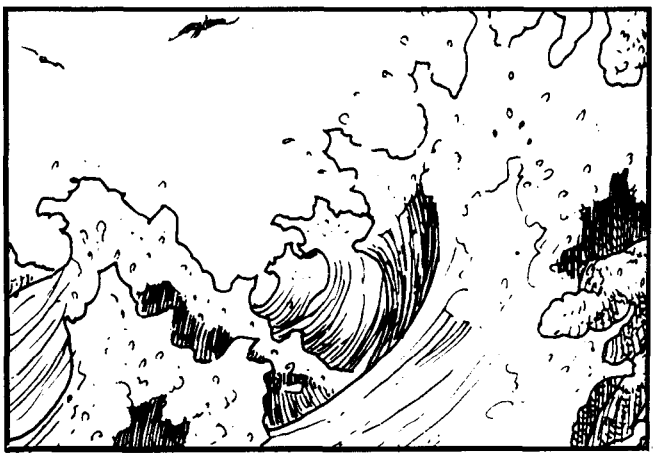


Tabelle per la sezione "L'Isola dei Pericoli"

Punteggi di mostri e animali degli Incontri casuali

Giaguaro	Cor 13 /PV 17 /PPro 1 /PAtt 14 /PPar 4/ PImp 1D6+2; 1D6+1/Abi 15/ Res 40/ Classe 20
Boa Constrictor	Cor 18/ PV 25/ PPro 1/ PAtt 10; 15/ PPar 0/ PImp differenti/ Abi 3/Res 10/Classe 30
Disdyconda	Cor -/PV 60/PPro 4/PAtt 8/PPar 0/PImp 1D6 per Scontro/ Abi 0/Res -/Classe 20
Ratto	Cor 10/PV 3/PPro 0/PAtt 5/ PPar 0/PFer 2/Abi 4/ Res 20/ Classe 2
Scorpione Codagialla	Cor 7/PV 2/PPro 0/PAtt 12/PPar 0/ PImp 1D6; 3D6/ Abi 2/Res 10/ Classe 5
Pantera delle Caverne	Cor 10/PV 17/PPro 1/PAtt 11/ PPar 5/PImp 1D6+2; 1D6+1/Abi 15/Res 30/ Classe 15
Aquila Marina	Cor 18/PV 12/PPro 2/PAtt 17; 5/PPar 5/ PImp 1D6; 1D6+4/Abi 18; 1/Res 60/Classe 18
Coccodrillo	Cor 12/PV 20/PPro 4/PAtt 8/PPar 5/ PImp 2D6; 1D6/Abi 4;2/Res 25/Classe 18
Libellula	Cor 14/PV 1/PPro 0/PAtt 9/PPar 0/PFer 1/ Abi 6/Res 40/Classe 1
Sanguisuga	Cor -/PV 2/PPro 0/PAtt 4/PPar 0/PImp 4PFer/ Abi 0/Res 0/Classe 1
Leone di mare	Cor 12/PV 4/PPro 1/PAtt 13/PPar 4/PImp 1D6-1 /Abi 30;1/Res 50/Classe 5
Piraña	Cor 15/PV2/PPro 0/PAtt 10/PPar 0/PImp 1D6/ Abi 2/Res 10/Classe 3
Scimmia	Cor 15/PV 40/PPro 2/PAtt 8/PPar 6/PImp 3D6+2 Gigante/Abi 7/Res 20/ Classe 30
Formica	Cor 10/PV 18/PPro 4/PAtt 8/PPar 0/PImp 1D6+2; Gigante +2PFer/Abi 3/Res 30/Classe 16
Zanzare	Le zanzare compaiono sempre in sciami e non hanno un punteggio vero e proprio; vanno considerate come dei parassiti. Se i Personaggi si imbattono nelle zanzare, per ogni Scontro bisogna superare una Prova d'Abilità +2, altrimenti si devono subire 1PFer. Alla fine della giornata sussiste una probabilità del 5% che il Personaggio sia stato colpito da una malattia.

L'equipaggio della *Korisande*

Livello/nome		Età	Ruolo	Cor	Int	Fas	Abi	For	PV	Res	PAtt	PPar
8	Walter Zenkauskas	49	Capitano	12	12	14	11	10	50	60	13	12
6	Mario Zarubico	37	Timoniere	12	11	9	13	11	52	63	13	10
7	Hilgerd Belfedor	44	Carpentiere	13	10	11	14	14	55	69	13	11
7	Sig Vintabil	35	Nostromo	14	10	9	13	15	49	64	14	10
3	Enjun Al'jokal	25	Marinaio	11	9	10	12	11	38	49	11	9
5	Garko	23	Marinaio	12	9	8	13	13	46	59	13	10
4	Pamule	26	Marinaio	10	12	9	14	10	43	53	12	9
5	Enno Tilzick	42	Marinaio	10	10	12	13	11	45	56	11	11
3	Sevji Hecker	28	Marinaio	11	12	10	12	11	40	51	11	9
1	Gussi	14	Mozzo	10	9	10	10	8	25	33	10	8

Armi tipiche dell'equipaggio

1	Capo di fune	1D6-1
2	Coltello	1D6
3	Caviglia	1D6+2
4	Arpione	1D6+3
5	Coltello d'arrembaggio	1D6+3
6	Grappino d'arrembaggio	1D6+3

Armi tipiche dei pirati

1	Stiletto	1D6+1
2	Sciabola	1D6+3
3	Daga da arrembaggio	1D6+3
4	Accetta	1D6+3
5	Falce	1D6+3
6	Fune chiodata	1D6+2

Equipaggio di nave pirata

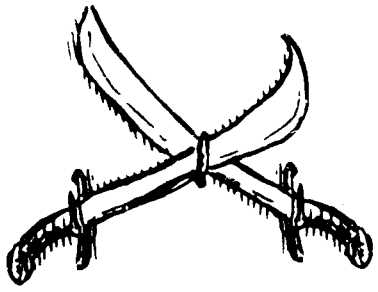
Livello/pirata		Cor	Int	Fas	Abi	For	PV	Res	PAtt	PPar
9	Capo dei pirati	14	12	12	13	14	60	74	14	12
2	Inferiore alla media	11	10	9	11	11	32	43	11	8
4	Medio	12	11	9	12	13	42	55	12	9
6	Superiore alla media	13	10	9	13	14	52	66	13	10

La tribù dei Ruwangi

Livello/Appartenente		Cor	Int	Fas	Abi	For	PV	Res	PA	PAtt	PPar
7	Ulambo, capo	12	10	12	10	14	53	67	-	13	11
6	Kinsale, stregone	13	15	10	13	9	41	50	27	12	11
1	Inferiore alla media (i.m.)	11	10	9	10	10	32	42	-	10	8
3	Di medio valore (m.)	12	11	9	12	13	39	52	-	12	8
5	Superiore alla media (s.m.)	13	10	9	13	14	47	61	-	13	9

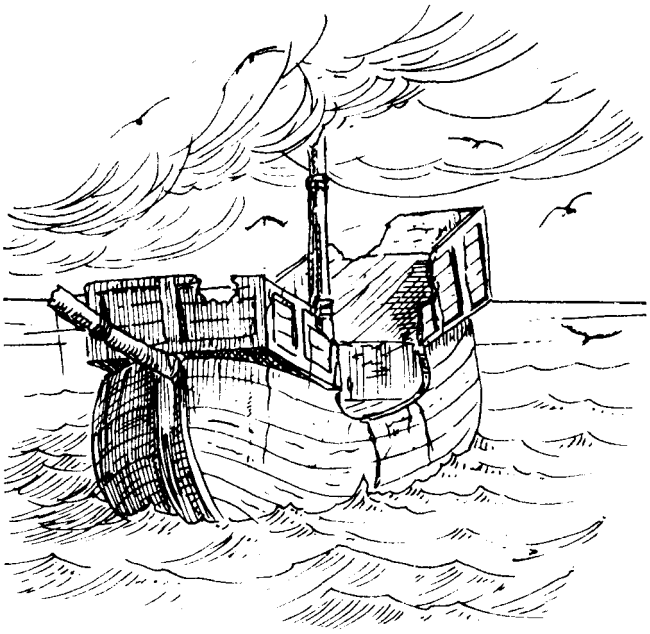
Armi tipiche dei Ruwangi

1	Lancia di legno	1D6+2
2	Boomerang	1D6+2
3	Cerbottana veleno	Wurara
4	Arco	1D6+3
5	Fionda	1D6+2
6	Rete	



Punteggio di Gerulf

Livello/Appartenente		Età	Cor	Int	Fas	Abi	For	PV	Res	PAtt	PPar
6	Carpentiere	37	10	11	9	14	11	48	59	13	10



Indice

Presentazione ..... pag. 5

Avvertenza ..... » 5

1. Antefatto ..... » 6

2. Per ordine di Sua Maestà Re Mizirione III .. » 6
   2.1. La *Korisande*, il capitano e l'equipaggio ..... » 9
   2.2. L'equipaggio della *Korisande* ..... » 10

3. La spedizione verso l'ignoto ..... » 11
   3.1. Preparativi per la partenza ..... » 11
   3.2. La partenza ..... » 11
   3.3. Sul Mare dei Pericoli ..... » 12
   3.4. Opzione A ..... » 13
   3.5. Opzione B ..... » 13
   3.6. Passatempi a bordo ..... » 18

4. L'Isola dei Pericoli ..... » 20
   4.1. A riva ..... » 20
   4.2. Conformazione del suolo, possibilità di movimento e avvenimenti casuali ..... » 22
   4.3. Località e luoghi d'incontro ..... » 33
   4.4. Il villaggio dei Ruwangi ..... » 36

5. Il relitto dell'*Hedonia* ..... » 38
   5.1. Regole per l'immersione ..... » 38
   5.2. Descrizione del relitto ..... » 43

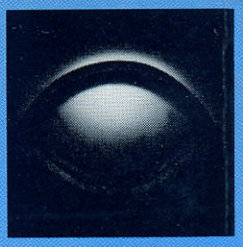
6. La fine dell'avventura ..... » 51

Appendice: Nuovi mostri ..... » 52

Tabelle ..... » 55

Cartografia ..... » 23-26 39-42

Finito di stampare
nel mese di settembre 1990 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste



1

Per affrontare questa avventura devi conoscere le regole di base e le regole avanzate del gioco intitolato **Uno sguardo nel buio**.
Le regole di base sono contenute nel volume "Introduzione all'Avventura Fantastica", mentre le regole avanzate sono contenute nel volume "Perfezionamento dell'Avventura Fantastica".

In questo libro il protagonista sei tu.
Cosa sta succedendo nel Mare del Sud? Fremiti di ribellione scuotono gli abitanti della costa, mentre la rivalità tra le varie città-stato mettono in pericolo i commerci e turbano la tranquillità dei naviganti. Inoltre si segnalano misteriose apparizioni di uomini-pesce, creature dotate di strani poteri e sulle quali non si sa quasi nulla. Ecco lo scenario di questa nuova avventura, uno squarcio di vita marinara su uno sfondo esotico.
In questo libro il protagonista sei tu.

È un'avventura da giocare **In gruppo**
per **4/6** *Personaggi di Livello* **9/13**.

70682730

ISBN 88-7068-273-0

9 788870 682731

L. 10.000 iva inc.

copertina illustrata da Urgurcan Yuece

rolegame